

OPINION EN MODO HARDCORE
TodoJuegos
JULIO 2014
Completa guía de todos los juegos anunciados
Los "indies" vuelven a robarse la película
Cómo vivimos "in situ" la feria en Los Angeles
XBOX
PlayStat
EDICIÓN ESPECIAL
Lo Mejor de la E3
UNA REALIZACION DE PLAYADICTOS

Índice



04. Una cita que deja la vara alta
10. Así vivimos la E3
16. Abzu
18. Assassin's Creed Unity
20. Batman: Arkham Knight
22. Battlefield: Hardline
24. Bayonetta 2
26. Bloodborne
28. Captain Toad Treasure Tracker
30. Crackdown
32. D4: Dark Dreams Don't Die
34. Dead Island 2
36. Destiny
38. Devil's Third
40. Dragon Age: Inquisition
42. Dragon Ball Xenoverse
44. Evolve
46. Far Cry 4
48. FIFA 15
50. Final Fantasy Type-0
52. Forza Horizon 2
54. Grand Theft Auto V
56. Grim Fandango
58. Halo: Master Chief Collection
60. Hyrule Warriors
62. Inside
64. Kirby and the Rainbow Curse
66. Lara Croft and the Temple of Osiris
68. Let it Die
70. Little Big Planet 3
72. Mario Maker
74. Metal Gear Solid V
76. Mirror's Edge
78. Mortal Kombat X
80. No Man's Sky
82. Ori and the Blind Forest
84. Phantom Dust
86. Pokemon Rubí Omega & Zafiro Alfa
88. Rainbow Six Siege
90. Rise of the Tomb Raider
92. Scalebound
94. Splatoon
96. Star Wars: Battlefront
98. Sunset Overdrive
100. Super Smash Bros
102. The Crew
104. The Division
106. The Legend of Zelda
108. The Order: 1886
110. The Sims 4
112. The Witcher 3: Wild Hunt
114. Uncharted 4: A Thief's End
116. Xenoblade Chronicles
118. Yoshi Wolly World
120. Un vistazo a Mass Effect
124. Choza de la INDIEgencia
128. Las novedades de julio
132. Mundo BluRay
134. ¿Cuánto sabes de...?
135. Correo de los Lectores

Doble esfuerzo

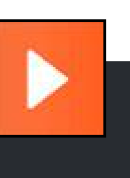
Cuando planificamos esta revista, la tercera en nuestro recorrido, nos pusimos como norte entregar la mejor información posible de la feria de videojuegos más importante del mundo, **la E3**. Y pensamos siempre en darle un importante número de páginas a la cobertura del evento.

No nos imaginamos, sin embargo, la escala de la cita, que nos terminó regalando **una de las mejores que se recuerden en términos de juegos lanzados**. No hubo ni grandes anuncios de hardware ni tampoco se palpó la emoción del año pasado, con dos nuevas consolas saliendo palmo a palmo, pero por el contrario tuvimos **un aluvión de títulos**, muchos de los cuales se presentaron en el gran escenario, mientras otros sólo se dieron a conocer en los días siguientes.

Lo cierto es que, finalmente, decidimos hacer la guía más completa disponible del evento, con **más de 50 juegos** presentados de forma individual, un completo resumen de la cita y, claro, **nuestra visión "in situ" del evento**, con todas las novedades de un encuentro que dejó la vara alta para los próximos eventos: la **Gamescom** y el **TGS**.

Esto, no obstante, **le significó un doble esfuerzo al equipo**, que se esmeró para entregarles cada resumen, para dejarlos al día con cada juego y para darles su propia visión de cada título. Eso sí, muchas secciones habituales se tomaron un respiro, pero ya están listas para volver a entretenerlos en la edición de agosto, que ya estamos avanzando. ¡Que disfruten nuestro primer especial!

Jorge Maltrain Macho
Editor General



Cada vez que veas este símbolo, pincha sobre él para acceder a contenido multimedia.

Equipo Editorial

DIRECTOR
Rodrigo Salas

JEFE DE PRODUCCIÓN
Cristian Garretón

EDITOR GENERAL
Jorge Maltrain Macho

EQUIPO DE REPORTEROS

Juan Flores Videla — # ElJotahGamer
Benjamín Galdames — # Tatsuya-Suou
Felipe Jorquera — # LdeA20
Raúl Maltrain C. — # Raulazo
Jorge Maltrain M. — # MaLTRaiN
Patricio O. Makievsky — # Clint Eastwood
Roberto Pacheco — # NeggusCL
David Ignacio P. — # Aquosharp
Jorge Rodríguez M. — # Kekoelfreak
Andrea Sánchez — # Eidrelle

DISEÑADOR
Jorge Maltrain M. — # MaLTRaiN

UNA PRODUCCIÓN DE



www.TodoJuegos.cl
@todojuegos_cl

UNA REALIZACIÓN DE



www.PlayAdictos.net
@playadictosnet



Una cita que
DEJA LA VARA ALTA

LA FERIA DE VIDEOJUEGOS MÁS IMPORTANTE DEL MUNDO, LA E3 DE LOS ANGELES, NO DEFRAUDÓ ESTE AÑO CON IMPORTANTES ANUNCIOS, NUEVAS FRANQUICIAS, ESPERADOS REGRESOS Y EL FOCO CENTRAL EN LO QUE A TODOS NOS IMPORTA: LOS JUEGOS.

JORGE MALTRAIN MACHO
#MALTRAIN





Cada vez que estamos a las puertas de la Electronic Entertainment Expo o E3, la feria de videojuegos más importante del mundo y que se desarrolla cada año en Los Angeles, Estados Unidos, se producen dos fenómenos: hay **altas expectativas** en torno a lo que pueden anunciar los estudios y **se multiplican las filtraciones** en torno a lo que se supone que se anunciará durante el evento.

Es, sin duda, un círculo vicioso del que todos somos parte. Y es que, por un lado, alimentamos que por unas visitas más o menos un sitio web consiga la primicia, **muchas veces con dinero bajo la mesa de por medio**, respecto a un título que un estudio se esforzaba por mantener en secreto hasta la feria. Pero, después, nosotros mismos nos quejamos por las filtraciones.

Le pasó, por ejemplo, a Electronic Arts que tenía preparada para la E3 la presentación en sociedad de **Battlefield: Hardline**, pero una semana antes ya se había filtrado no sólo la noticia, sino también un tráiler preliminar del juego. Lo mismo lo vivieron los japoneses de From Software, al ver filtradas imágenes de **Project Beast**, que no sería otra cosa que el juego **Bloodborne**.

"Es doloroso ver que te esfuerzas tanto por sorprender a los fanáticos, por morderte la lengua para no contar nada esperando el gran evento, pero unos días antes entras a internet y ves que todo eso se va por la borda porque alguien, seguramente cercano, sólo hace daño al mostrar parte de un juego que tienes listo para mostrar", reclamaba **Shuhei Yoshida**, máxima cabeza de Sony, al respecto.

Por lo mismo, no fueron

pocas las voces que reclamaron por la **“falta de novedades”** de esta E3, seguramente influenciados por el gran número de juegos de los cuales ya algo se sabía antes de la feria, porque al final los propios estudios decidieron revelar parte de los anuncios previamente, justamente para evitar que se les adelantaran en foros o portales de internet.

El balance duro, sin embargo, es que esta feria E3 ha sido, por lejos, **una de las más prolíficas** de la historia en cuanto al número de nuevos juegos presentados.

Sin ir más lejos, en esta edición especial de revista **TodoJuegos** llevamos más de 50 títulos que llenarán nuestros catálogos en los próximos meses, desde nuevas franquicias a esperados retornos.

COMIENZA A REDIMIRSE

Si algo resultó muy positivo durante la E3 fue que, a diferencia de otros años, ninguno de los tres grandes de la industria (**Microsoft**, **Nintendo** y **Sony**) brilló demasiado sobre los otros, al punto que los fanáticos de estas compañías tienen fundadas razones para sentirse ganadores y mirar con optimismo, en términos de catálogo, el futuro inmediato de las principales consolas.

Microsoft fue el primero en poner la vara alta. Tras la mala experiencia del año pasado, cuando las políticas de usuario que se anunciaban para Xbox One eran las nefastas protagonistas, **Phil Spencer quiso dejar su sello de entrada** como nuevo jefe de la plataforma y abrió su discurso alabando a la competencia y anunciando que la conferencia sería 100% dedicada a los juegos.

Y así fue. En algo inédito en la E3, Microsoft brindó una ágil conferencia que se extendió por casi 90 minutos y en la que los juegos fueron los grandes protagonistas. Así, desfilaron por el escenario adelantos gloriosos como el de **The Witcher 3**, el gameplay de turno del próximo **Call of Duty: Advanced Warfare** o sorpresas como **Scalebound** o el nuevo **Crackdown**.

“Creo que quienes ganaron este año no fuimos ninguna de las compañías en particular, sino que fueron los jugadores, porque pudimos ver juegos sorprendentes, desarrollados por gente muy talentosa e innovadora, tanto para Xbox como para Sony o Nintendo. Eso es lo que nos debe importar”, afirmó Spencer una vez que ya había pasado la vorágine de las conferencias.

El ejecutivo destacó que “es maravilloso ver a nuestra industria tan saludable y capaz de entregarnos juegos grandioso”, agregó, destacando el esfuerzo de Microsoft de lanzar nueva títulos exclusivos para Xbox One.

“Y no es lo único, porque tenemos más en el horizonte y **nuestro objetivo es seguir sumando franquicias** para nuestros fans”, acotó.

“Nuestro equipo está enfocado en entregar la mejor línea de títulos exclusivos”, para lo cual Spencer solicitó a los poseedores de la consola “**que nos escriban a través del portal de Xbox**. Ya tenemos cientos de miles de votos en nuestras encuestas,



Phil Spencer, jefe de la división de Xbox.



Shawn Layden, nuevo presidente de Sony América.

pero estamos ansiosos de escuchar sus ideas, porque eso nos permitirá seguir creciendo y mejorando".

PENÓ EL GUARDIÁN

La conferencia de Sony comenzó a palpitarse un día antes, cuando el sitio estadounidense IGN lanzó la "noticia" de que el tan esperado **The Last Guardian** estaba "oficialmente cancelado".

El bombazo sacudió a las redes sociales, pese a que desde Sony no tardaron en desmentir la noticia y asegurar que el juego estaba "en pleno desarrollo" por el **Team ICO** en Japón.

Por eso, todos esperábamos que la firma japonesa mostrara, al menos, una comprobación de que el título sigue en desarrollo… una imagen, un teaser… pero nada. Tras una conferencia que se prolongó por casi dos horas, del juego no se hizo una sola mención y, por lo mismo, **quedó una sensación de gusto a poco**, pese a anuncios tan vistosos como el exclusivo Bloodborne.

En rigor, Sony presentó una muy atractiva línea de juegos exclusivos, destacando entre todos el breve video de **Uncharted 4**, con un envejecido Nathan Drake y con una calidad gráfica que amenaza con hacer palidecer a cualquier otro juego en su salida.

Sumó, además, gloriosos tráilers de juegos como el ambicioso **No Man's Sky** o el esperadísimo **Metal Gear Solid V: The Phantom Pain**, que fue otro de los que se filtró horas antes, restándole algo de brillo al anuncio.

Mano a mano, un catálogo variado y numeroso.

Hubo, sin embargo, dos cosas de sobra en el evento. Por un lado, el nuevo director de Sony, **Shawn Layden**, dio cuenta de su inexperiencia alargando los segmentos destinados al nuevo hardware de la firma (la PlayStation TV y la PS4 blanca de la que hablamos en una nota aparte). Por otro, un segmento demasiado extenso para la adaptación del comic **Powers** a una serie de TV.

Yoshida explicaría después que tuvieron que priorizar algunos juegos y que **lo mostrado en la E3 está lejos de ser lo único** que tiene Sony preparado para los dueños de PS4 y de una PS Vita que, por cierto, nuevamente fue postergada. "Habrá otros eventos, como la Gamescom y el Tokyo Game Show, donde seguiremos mostrando novedades", recalcó.

Y hay argumentos fundados para creerle considerando que seguimos sin ver lo nuevo de estudios como Santa Monica o el propio Media Molecule, que subió al escenario para mostrar **LittleBigPlanet 3**, pero que no será desarrollado por ellos.

Eso sí, lo mostrado en la E3 le bastó a Sony para afianzarse como la consola a batir de la generación y la pelota sigue estando en terreno de Microsoft y Nintendo.

LUZ DE ESPERANZA

La Wii U no atraviesa por un momento brillante, qué duda

cabe. Por eso, cuando Nintendo anunció que este año volvería a omitirse del gran escenario y sólo haría un evento digital, muchos fruncimos el año. Esperábamos otro Nintendo Direct con pocos anuncios, quizás con un nuevo **Zelda** como principal baza y centrado en el gran juego que tienen este año: **Super Smash Bros**.

El evento de poco más de 45 minutos, sin embargo, **fue de lo mejor de la E3**. Aprovechando las capacidades digitales, la firma japonesa se mostró juguetona al punto de que dos de sus máximos ejecutivos, el director **Satoru Iwata** y el presidente de Nintendo de América **Reggie Fils-Aime**, abrieron el clip con una vistosa pelea al más puro estilo de la película Matrix.

A partir de allí, Nintendo nos ofreció una sólida librería de títulos, que por cierto incluyó al nuevo Zelda, pero que además nos regaló interesantes propuestas como **Splatoon**. Y ojo, que incluso se reservaron algunas bombitas, pues durante la semana se anunció la exclusiva de **Devil's Third** o una serie de nuevos títulos menores, pero presentados por el mismísimo **Shigeru Miyamoto**.

La firma ratificó, además, que durante este año saldrán tres esperados títulos para la Wii U, partiendo por **Bayonetta 2**, siguiendo con **Hyrule Warriors** y cerrando con el esperado Super Smash Bros. Eso, sumado a las buenas ventas de **Mario Kart 8**, esperan en Nintendo que les permita elevar las ventas para al menos hacerla competitiva a largo plazo.

Más aún, según Reggie la consola se está posicionando como la segunda competidora en el mercado, **por sobre la Xbox One**. "Si se fijan en las cifras de ventas desde el lanzamiento, estamos muy cerca de PlayStation 4, con Xbox en el tercer lugar", afirmó el ejecutivo avivando la polémica, apostando a que **"esta será una carrera de tres caballos"**.

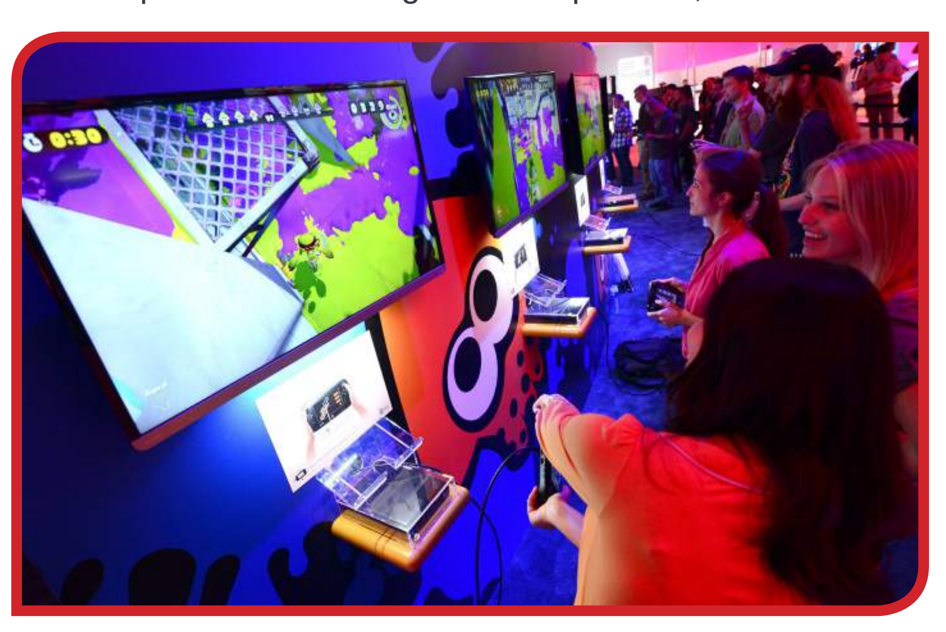
A su juicio, la compañía seguirá "insistiendo en desarrollar una fuerte línea de software, capaz de capturar la imaginación de los consumidores, pero también capaz de crear oportunidades de negocios para los distribuidores", poniendo como ejemplo las figuras **Amiibo**, con las que entrarán al negocio que ya abrieron **Skylanders** o **Disney Infinity**.

UNA VARA ALTA

Como bien decía Yoshida, la E3 no es el único lugar donde los estudios presentan sus juegos y los tres grandes volverán a verse las caras tanto en la Gamescom alemana, que se desarrollará **entre el 13 y el 17 de agosto**, como en el Tokyo Game Show japonés, fijado **entre el 18 y el 21 de septiembre**.

La vara, no obstante, quedó alta para los tres y esperamos que el foco siga estando en los juegos. Parece claro, eso sí, que de cara a esos eventos el mejor parado es Sony, que sigue sin mostrar varios títulos y tiene para ofrecer, todavía, adelantos de su **Project Morpheus**.

¿Podrán seguirnos sorprendiendo una Nintendo que mostró su fuerza en la E3 y un Microsoft que quiere salir con todo en Japón? Hagan sus apuestas, señores…



Visitantes se divierten probando el juego Splatoon.



LA INDUSTRIA... ¿ADÓNDE VA?

FUE UNA E3 EXTRAÑA, VENIDA A MENOS Y SIN EL GLAMOUR DE OTROS AÑOS. ES CIERTO QUE SE ANUNCIARON MUCHOS JUEGOS, PERO POCOS PUDIERON PROBARSE Y ESO SIN DUDA PREOCUPA.

RODRIGO SALAS
DIRECTOR

Antes de escribir esta columna, es justo puntualizar dos cosas. Primero, que yo no soy un gamer en el sentido estricto, de aquellos que van a hacer filas para probar un juego, sino que, como dueño de la cadena TodoJuegos, lo mío pasa por **una visión más global de la industria de los videojuegos como un negocio**. Y, segundo, que conozco esta exposición desde el año 2000, cuando me sorprendí con el sentido de espectáculo y el glamour que rodeaba a esta feria.

Por eso, mientras a la mayoría le habrá parecido una de las mejores E3 de la historia, por la cantidad de juegos anunciados, **mi visión es distinta y es de confusión** ante una industria que, a la luz de lo expuesto, aún no define bien para dónde va.

Para que se hagan una idea, la E3 se divide en dos objetivos. Como tal, de hecho, comienza al día siguiente de las siempre esperadas conferencias de **Microsoft**, **Sony** o algún *publisher* como **Electronic Arts** o **Ubisoft**.

Y, mientras por un lado buscan atraer a los gamers que llegan al centro del evento, **el enfoque principal está puesto en hacer negocios** al punto que los *stands* de las principales compañías tienen un sector para mostrar los juegos y otros para hacer este tipo de reuniones.

Durante mi estadía en Los Angeles, en la cual pude conversar con varios de los ejecutivos más importantes de las distintas compañías, lo primero que me llamó la atención es **la incertidumbre general** respecto a asuntos que, en otra época, habrían estado más que definidos, como las fechas de lanzamiento, las ediciones disponibles, el marketing de apoyo o los anticipos jugables de cada título.

Esta vez, en la mayoría de los casos, eso no existía. Es cierto que pudimos observar adelantos de juegos tan llamativos como lo son **Destiny**, **Evolve** o **Battlefield: Hardline**, que deberían ser los que dominen las ventas durante el último trimestre del año, pero me quedó la impresión de que durante la E3 no se mostró nada a lo que no pudieran haber accedido, cada uno de ustedes, a través de sus computadores o consolas, gracias a las decenas de tráilers disponibles o betas jugables lanzadas.

Peor aún, noté una restricción brutal de los presupuestos de las distintas compañías. Algunas que en otros años tenían grandes *stands* con varios juegos a disposición de los visitantes, esta vez sólo contaban con la sala de reuniones. Ni hablar del despliegue de marketing.

No me voy a olvidar nunca, por ejemplo, que en el 2000 estaba nada menos que el actor **Steven Seagal** haciendo promoción en uno de los *stands*. Esta vez, con suerte se vio a un soldado en el sector de **Call of Duty**.

Es que, mientras en otras versiones los avisos gigantes y los *stands* anexos dominaban el sector de ingreso al **Convention Center**, esta vez aquello brillaba por su ausencia. Es cierto que el edificio tenía grandes carteles del nuevo **Assassin's Creed** o de **Sony**, pero si no hubiese sido por aquello, nadie que pasara por afuera del recinto se habría percatado de que allí se desarrollaba una feria esperada por millones de gamers a través de todo el mundo.

Y ojo que esto no es un problema de ahora. Me explico. Por mi trabajo, en forma constante viajo a Estados Unidos. Y hace unos años, al entrar a una gran tienda como **Toys 'R' Us**, a la izquierda lucían un sector dedicado a los videojuegos que ocupaba un área importante, cerrada, con vistosos apoyos de marketing y que incluso tenía sus propios vendedores y cajas. Era como una tienda dentro de otra tienda.

Hoy en día, eso cambió de forma radical y los modelos de negocios han ido hacia otros mercados, como el de los móviles y tablets.

¿Y por dónde creo que pasa el problema? A mi juicio, **la industria de los videojuegos atraviesa por una crisis grande a nivel mundial**.

Y eso pasa porque **las compañías no saben hacia dónde apuntarle**. No tienen claro si el negocio está en la generación pasada o en la nueva, si está en el pro-











ducto fisico o en el digital o si está en los títulos uniplataformas o en los multiplataformas. Hay una situación confrontacional y está faltando un cacique que tome las decisiones importantes, por ejemplo, para un *retailer*, tanto en términos de software como de hardware.

Esto se refleja, precisamente, en lo que comentaba respecto a las demostraciones a los asistentes. Hace unos años, se iba a la E3 porque a uno **le presentaban todo** lo que llegaría en el último cuarto de ese año. Cuando iba a un distribuidor, me decían "este es el juego, esta es la carátula, esta es la fecha de salida y aquí tienes una demo para probarlo".

¿Ahora? Además de los que ya se conocen para este año, sin ninguna sorpresa de por medio, las respuestas evasivas fueron la tónica al preguntar por definiciones de cara a los lanzamientos de títulos tan esperados como el próximo **Metal Gear** -que se veía increíble en una demostración cerrada a la que tuve acceso gracias a Konami- o el nuevo **Uncharted 4**.

Es más, el 70 u 80 por ciento de los títulos que nos anunciaron estaban fechados para el 2015. O, peor aún, se vieron casos más extremos como el del próximo **Star Wars: Battlefront** o el **Mass Effect**, que por lo visto durante la conferencia de Electronic Arts, a este ritmo



con suerte llegarán el 2016.

En términos de *stands*, diría que el único que tenía la magnitud esperada, tanto en términos de hardware como de software, era el de **Sony**, que lucía muchos juegos y demostraciones de aparatos como el **PlayStation TV** o el aparato de realidad virtual, **Project Morpheus**, aunque se mostró de forma muy restringida a ciertos usuarios.

Algo que se notaba también era la falta de *stands* anexos, **como los dedicados a las ventas de accesorios**. En otros años, había una decena de compañías dedicadas a algo que, para los gamers, siempre ha sido importante. Esta vez, con suerte había dos. Y claro es que, con el asunto de las licencias, muchas veces los controles alternativos, por ejemplo, terminan saliendo más caros que los originales, lo que ha terminado por desmotivar a muchos fabricantes.

Creo, sinceramente, que si a la E3 no le hacen un cambio rotundo, no tiene sentido, ya que toda la información está online. Un ejemplo es que, en años anteriores, volvíamos lleno de folletos y de catálogos desde Estados Unidos. **Ahora a uno le pasan una tarjeta y le mandan todo por email.** Se ha perdido, de algún modo, la necesidad de estar allí.

¿Cambiar de qué forma? La verdad es que no tengo la receta, pero lo único claro es que **lo virtual cobra cada vez más relevancia** y **a eso se suma la falta de novedades**, ante unos medios cada vez más rápidos para cazar las noticias, lo que le resta sorpresa a las conferencias.

¿O es que, en el caso de la mayorìa de ustedes, amigos lectores, **acaso no conocían de antemano** mucho de lo que tenían preparado para anunciar las compañías en sus respectivas conferencias previas a la E3?

Cuando uno iba a la E3 en otros años, hacía enormes filas para jugar algo que no había visto nunca o algo que lo iba a sorprender, porque

apenas conocía el logo o un avance cinemático. Esta vez, eso no ocurrió.

Las grandes compañías no tenían más de uno o dos juegos importantes, pero gran parte de los exclusivos más destacados entre los anunciados, como **Scalebound**, **Phantom Dust**, **Uncharted 4**, el nuevo **Legend of Zelda** o **Bloodborne**, no fueron sino meros anuncios de los que, con suerte, tuvimos un tráiler y una fecha estimada.

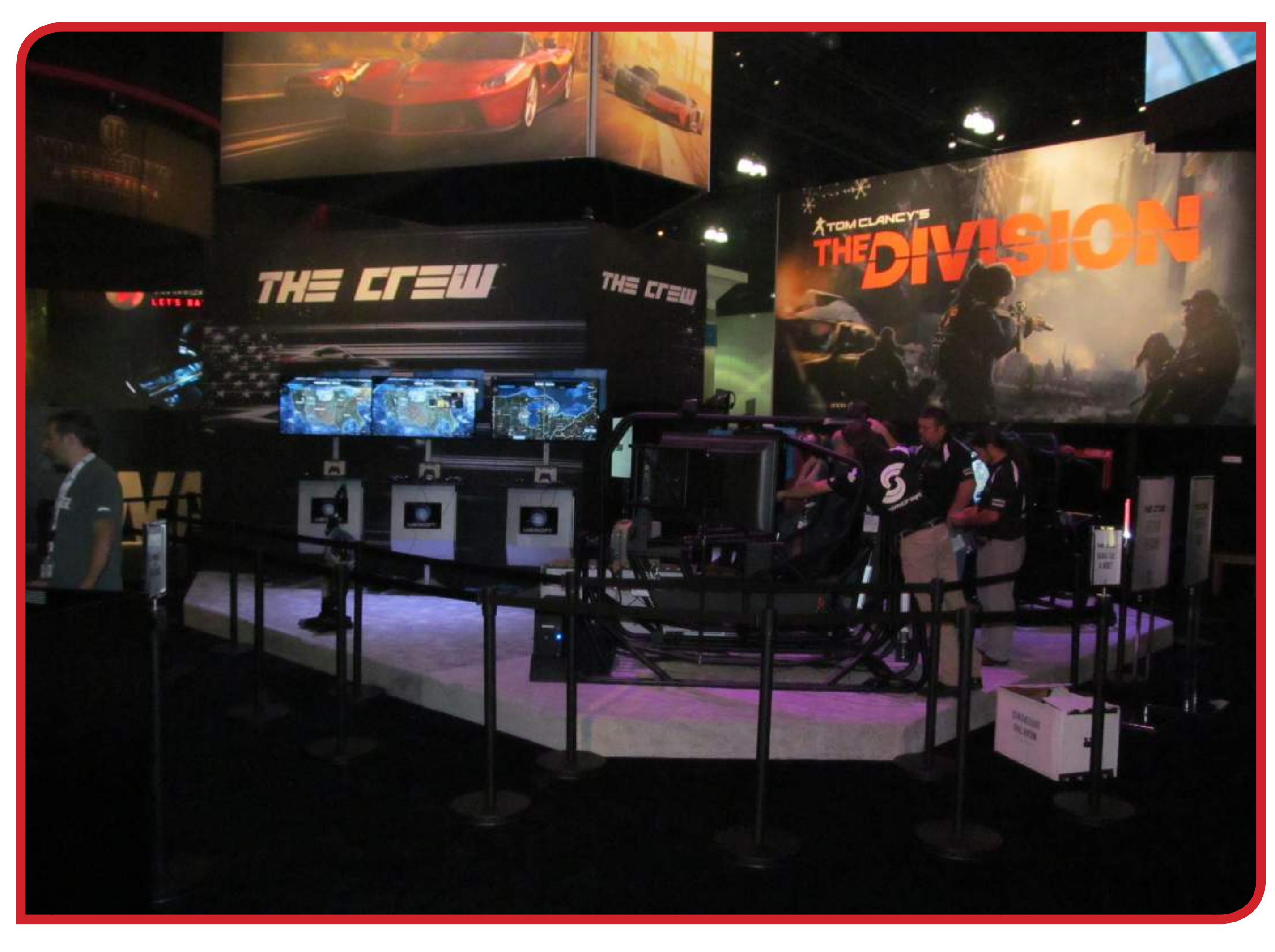
El umbral de asombro es cero y ver a la gente gritando en una conferencia por algo que lo deslumbra parece cada vez más lejano. Y eso pasa porque, a mi juicio, **la industria ha perdido la capacidad de jugársela**.

Es más, **creo que han perdido un poco la vergüenza**. En otros años, ver a una firma lanzar para una consola nueva un refrito de un juego que había salido para todas las consolas anteriores no pasaba. Y no pasaba porque les daba vergüenza. Ahora, casi les da lo mismo.

Y eso es algo que le disgusta no sólo a los gamers, sino también a uno que, como retailer, **quiere tener productos nuevos**, llamativos, que los clientes sientan la necesidad de comprarlo porque es algo que no han visto nunca.

Pena, también, el que los costos de producción parecen haberse elevado a tal punto que extrañé a los estudios intermedios que antes ocupaban vistosos espacios en la feria. **Hoy pareciera que o eres de una firma grande o eres indie**. Algo que se refleja, por ejemplo, en meses como los últimos con pocas novedades, sobre todo, para las nuevas consolas.

Espero que, en los próximos meses, la salida de nuevos juegos importantes revitalice a una industria que **necesita hallar el rumbo** y **recuperar el coraje** para sorprendernos con algo más que un shooter que se ve igual año tras año. ¿Puede ser que pasamos por un periodo de transición? Quizás. Pero, si es así, **ojalá que sea corto**.




Especial E3

Abzu

EL MAR DEL SABER

EL DEBUTANTE ESTUDIO GIANT SQUID PROMETE ENTREGARNOS UN TÍTULO INNOVADOR, CON RAÍCES MITOLÓGICAS Y CON UNA ACABADA DIRECCIÓN DE ARTE.

ANDREA SÁNCHEZ
#EIDRELLE

Una aventura increíble y épica, que hará que sus jugadores viajen en las profundidades del océano, encontrando criaturas majestuosas y donde podrán descubrirse secretos perdidos por largos años. Eso es el prometedor **Abzu**.

Este primer título del estudio **Giant Squid** (Calamar Gigante) está inspirado en una profunda historia enmarcada en un mito de origen universal. El concepto Abzu viene de la mitología mesopotámica y es la mezcla de dos palabras antiguas: "AB", que tiene por significado **mar**, y "ZU", que significa **saber**.

El título lleva un año de desarrollo activo y viene de la mano de el ex director de arte en **ThatGameCompany** y uno de los mejores jóvenes talentos de la industria de los videojuegos. Hablo de **Matt Nava**, conocido por su importante trabajo en títulos como **Journey** o **Flower**. Para llevar a cabo el título, además, firmaron una asociación con **505 Games**, que se declaró encantado con el trabajo presentado.

"Estamos felices de asociarnos Giant Squid y de llevar su primer título al mercado. Como gran fan del trabajo innovador de Nava y de su estilo artístico, esta oportunidad es un honor y de inmediato supe que era para nosotros. Esperamos con interés trabajar con ellos y ver cómo Abzu ampliará nuestra creciente cartera de experiencias de juego visualmente impresionantes y de una creatividad extraordinaria", expresó **Ian Howe**, presidente de 505 Games.

Claramente, no fueron los únicos sorprendidos. Esta aventura expresa una sensación distinta a la mayoría de los juegos. Giant Squid fomenta un ambiente artístico y de colaboración, que significativamente nos entrega con dedicación **la creación de experiencias profundamente inmersivas** para una amplia audiencia.

En lo personal, me llevé una grata sorpresa al ver el tráiler del título en la E3. Principalmente me llaman la atención los juegos con distintas formas de contar historias, que sobresalen por lo distinto y por lo que se presenta como diferente a lo ya antes ofrecido. Sé que quizás esté adelantándome a los hechos, pero ansío ver **la misma magia de un Journey** y sumergirme en la inmensidad del "mar del saber".

Al escuchar a Nava, además, destaco su iniciativa. "Me siento muy afortunado de poder colaborar con un equipo de desarrolladores de gran talento, que no está satisfecho a menos que estemos innovando a cada paso del proceso. Nuestro objetivo es **crear experiencias únicas y significativas** que resuenan con los jugadores en un nivel profundo", explicó el creativo.

Cabe recordar que el título tiene como fecha de salida el año próximo y que, además de PlayStation 4, tendrá una versión confirmada en PC. Lo seguro es que la espera se hará larga, porque juegos así no se ven todos los días.


Especial E3

Assassin's Creed Unity

ASESINOS REVOLUCIONADOS

LA SAGA ESTRELLA DE UBISOFT ENTRA DIRECTAMENTE A LA NUEVA GENERACIÓN CON LA INTENCIÓN CLARA DE RENOVAR SU FORMULA TANTAS VECES VISTA.

FELIPE JORQUERA LASTRA
#LDEA20

Viene siendo habitual que en cada E3 veamos salir a la palestra un nuevo título de esta saga de **Ubisoft** y este año no ha sido la excepción. El estudio presentó **Assassin's Creed: Unity**, con la Revolución Francesa como eje principal de la historia, un modo cooperativo para cuatro jugadores y, lo más importante, sólo pensado para la "*new gen*".

¿Será capaz de volver a poner el juego a la altura de su segunda entrega? ¿Volverán los jugadores más escépticos que perdieron la esperanza de ver una verdadera revolución en la saga?

Tras pasar por contextos históricos tan importantes como las Cruzadas, el Renacimiento Italiano, la Independencia de Estados Unidos y la época dorada de los piratas, **ahora nos tocará pasar por la Revolución Francesa**, un momento tan importante como violento y caótico. Entre toda esta destrucción reinante tendremos que tomar el papel de nuestro asesino de turno, **Arno Dorian**, y afrontar uno de los momentos más álgidos que recuerde la humanidad.

Precisamente de este caos y violencia es donde más sacaremos provecho, ya que nos proporcionará un sinfín de posibilidades para ejecutar nuestros asesinatos, desde mezclarnos entre la multitud hasta incitar a la violencia para que la propia gente los ejecute.

Si bien es cierto que aún no se sabe mucho de la historia de nuestro personaje y en qué contexto en la actualidad se basará esta nueva entrega, por lo visto se tratará de **seguir el mismo camino del título anterior**, siendo nosotros mismos el protagonista en la era actual.

Una de las mejoras que se pedía a gritos en cada entrega era un mejor sistema de combate, ya que el visto hasta hoy sólo se basa en presionar el botón de ataque y esquivar en el momento justo. En esta nueva versión **tendremos una modalidad de lucha mucho más compleja y difícil**, donde ya no sólo habrá un tipo de ataque, sino varios movimientos de diferente magnitud.

Unas de las mejoras más destacadas, sin duda, es **el nuevo sistema de parkour**, ahora mucho más intuitivo, ágil y con nuevas animaciones, que nos permitirán una bajada y subida de las edificaciones de manera más rápida sin tener que buscar los clásicos fardos de paja para aterrizar. El nuevo **modo sigilo** también hace su aparición en esta nueva entrega y puede que nos recuerde a títulos como Uncharted, Gears of War o el reciente Watch Dogs, pues con sólo presionar L1 o LB nuestro personaje se esconderá tras alguna caja o esquina.

Sin lugar a dudas, lo que más llamo la atención de este Unity es **la inclusión del modo cooperativo** para 4 jugadores, tomando el papel de diferentes asesinos y cada uno con su propia habilidad y fortaleza, donde lo principal será la sincronización de los jugadores.


Especial E3

Batman: Arkham Knight

PELIGRO A GRAN ESCALA

ROCKSTEADY VOLVERÁ EL 2015 CON UN NUEVO TÍTULO SOBRE EL HOMBRE MURCIÉLAGO, CON EL QUE PRETENDEN CERRAR EL CICLO COMPLETANDO LA TRILOGÍA.

PATRICIO OLEG MAKIEVSKY
#CLINT EASTWOOD

Se cumple el 75 aniversario del hombre murciélago y Rocksteady Studio encontró la mejor manera de celebrarlo. Y cómo no, si el *gameplay* mostrado durante la conferencia de Sony en la E3 2014 dejó a sus fans totalmente boquiabiertos, donde en los más de 5 minutos de video pudimos ver a **Batman** planeando, conduciendo y doblegando a sus ya clásicos enemigos.

Uno de los primeros detalles que resalta a la vista es el **gigantesco y detallado escenario** que se nos presenta, según varias fuentes, cinco veces más grande que el mapa de Arkham City, donde destacan sus enormes rascacielos a la hora de sobrevolar la ciudad. Esto seguido por el **Batimóvil**, la gran novedad de esta nueva entrega, el cual aparece una vez que tocamos el piso para recorrer a gran velocidad las amplias y activas calles de Gotham, en las que incluso podremos desplegar un poderoso arsenal para las situaciones de combate o usarlo en interacciones con algunos escenarios.

Lo que ya sabemos sobre la historia de este **Batman: Arkham Knight** es que ocurre un año después de la muerte del **Guasón**, con una ciudad mucho más tranquila y una disminución considerable de crímenes.

Todo bien hasta la noche de Halloween, momento en que el **Espantapájaros** amenaza la ciudad con su más reciente variedad de la toxina del miedo. Un villano que, además, lidera un temible grupo integrado por **Dos Caras**, el **Pingüino**, el **Acertijo** y **Harley Quinn**, quienes cuentan con un plan elaborado de bombas repartidas por toda Gotham, que obliga a evacuar a los 6 millones de civiles de la ciudad, dejando sólo a los criminales, cuerpo de policía y Batman en ella.

Todo para hacer más fácil la eliminación de este último. A todo esto se sumará la incorporación de un nuevo y misterioso villano, **Arkham Knight**, quien contará con habilidades muy parecidas a nuestro héroe, lo que ya ha generado varios rumores respecto a su identidad. Aun sabiéndose que fue creado especialmente para el videojuego, representa un ingrediente más que sabroso para una nueva historia.

El videojuego tampoco ha estado al margen de las polémicas. Primero, por retrasar su fecha de lanzamiento al 2015. Pero lo que definitivamente encendió las alarmas fue que **la demostración durante la E3 no corría en una Playstation 4**, sino mas bien en un PC, información confirmada por varios portales que jugaron el demo en la consola y se percataron de un fútil bajón grafico. Algo que es entendible, ya que se trata de un proyecto en fase de desarrollo, pero que no deja de causar algo de inseguridad por lo ya vivido en su momento con **Watch Dogs**.

Las herramientas para lograr un juego “next gen” existen, así que solo queda esperar y confiar en el buen trabajo que ha hecho **Rocksteady Studio** estos últimos años.


POLICE

Battlefield: Hardline

DIVERSIÓN EN LAS CALLES

LA POPULAR SAGA CAMBIA DE TERRENO Y ESTA VEZ, EN LUGAR DE IRNOS A LA GUERRA, JUGAREMOS A POLICÍAS Y LADRONES EN LAS CALLES DE LOS ANGELES.

JUAN FLORES VIDELA
#ELJOTAHGAMER

Antes del E3 ya sabíamos algunas cosas de este nuevo título, como su jugabilidad y temática. Pero fue en la conferencia de **Electronic Arts** donde se presentó en sociedad y pudimos saber un poco más de qué va este prometedor **Battlefield: Hardline**.

Lo primero es que el juego está siendo desarrollado por **Visceral Games** en conjunto con **DICE** y, después de haber visto algunos videos y de jugar la beta, puedo decir que este título tiene como base a **Battlefield 4**. Aunque haya algunas pequeñas diferencias, quizás en el aspecto gráfico o en la jugabilidad, el gran cambio está en su temática y ambientación.

Antes de ver qué nos tiene preparado el multijugador, explicaremos cómo será el **Modo Campaña**, donde hallaremos una historia interesante, más profunda que anteriores títulos de la franquicia y muy inspirada en los populares dramas de crimen vistos en la televisión actual.

En el **Modo Multijugador**, no nos encontraremos en mitad de una guerra, como en otros Battlefield, sino que nos ambientaremos en Los Angeles y lucharemos en las calles de esta ciudad, ya sea como policías o ladrones.

En Battlefield: Hardline tendremos muchas armas para completar nuestro objetivo. Así es como los criminales estarán armados con escopetas recortadas, tirolinas y garfios, mientras que los policías tendrán armas Táser, gases lacrimógenos y escudos antidisturbios. Además, **contaremos con muchos vehículos**, desde motos, autos de policías y camiones blindados hasta helicópteros. Y aun con esto a nuestro alcance, **el trabajo en equipo será esencial** si queremos lograr un atraco perfecto o conseguir detenerlo de la mejor manera.

En la beta se nos permitia probar dos modos de juegos. Uno de ellos es **Blood Money**, que nos traslada al centro de la ciudad angelina en una cruenta batalla por ser el equipo que logre recaudar más dinero. **Heist**, el otro modo de juego, coloca dos zonas calientes en el mapa, donde los ladrones tendrán que dar el golpe, mientras los policías tratan de defender el asalto.

Y decimos asalto porque la dinámica es similar a este popular modo de Battlefield, pero con diversas variaciones en las condiciones finales, pues en vez de continuar a otra zona del mapa deberemos volver a nuestra base a depositar las ganancias.

El sistema **Levolution** de destrucción de los escenarios también estará presente en los mapas, donde vemos por ejemplo una grúa de construcción arrasar con todo a su paso.

Lo que no cambia es el afán de la saga por ofrecer grandes mapas para hasta 64 jugadores, tanto en PC como en consolas de la nueva generación. También estará **disponible en octubre** para PS3 y Xbox 360, aunque poco se sabe de lo que ofrecerán estas versiones.



Bayonetta 2

LA BRUJA MÁS LETAL

PLATINUM GAMES NOS TRAERÁ DE REGRESO A SU SENSUAL PROTAGONISTA, EN OCTUBRE PRÓXIMO, EN EXCLUSIVA PARA LA WII U DE NINTENDO.

ANDREA SÁNCHEZ
#EIDRELLE

La bruja más sensual de los videojuegos vuelve con una secuela de forma exclusiva para Wii U. **Bayonetta 2** ya había sido anunciado el pasado año, sin embargo será en octubre cuando podremos disfrutar de esta nueva travesía.

El videojuego desarrollado por **Platinum Games** es la secuela de Bayonetta, que en 2010 se convirtió en una sorpresa por su frenética acción. Algo que, por cierto, no será distinto en su secuela, que me atrevería a decir que **será uno de los juegos más *hardcore* de Nintendo**, ya que este juego claramente tiene mayor violencia que el anterior e incluirá nuevas técnicas y combinaciones de golpes. Esta vez, además, nuestra bruja querida podrá recuperarse y fortalecerse, además de tener nuevas armas disponibles.

El título tendrá la novedad de **contar con multijugador** y, aunque no existe mayor información al respecto, sería online y cooperativo.

Creo que pese a que Wii U es una videoconsola reconocida como potente, Bayonetta 2 **no muestra mayores revelaciones visuales** en comparación con el anterior, lo que conlleva a conformarse con quizá nuevas detalles que se podrán ver en el juego, aunque al menos se habla de que correrá a 60 frames por segundo.

El título podrá ser jugado directamente desde el GamePad gracias a **la función Off-TV**. Precisamente, el mando ofrecerá mejoras como usar su pantalla táctil y el stylus como dispositivo de control.

El juego, de hecho, tendrá dos opciones de control, es decir, **se podrá seleccionar el tradicional o el táctil**. El primero será el modo normal, con una dificultad que acomoda más a los conocedores de Bayonetta, mientras el segundo resulta ser menos complejo y, precisamente, está enfocado a quienes no tienen muchos conocimientos del juego.

Como sorpresa, el título contará con nuevos vestuarios para nuestra sensual protagonista. De hecho, **Isao Negishi**, director de la reedición del primer Bayonetta, ha sido el encargado de mostrar algunas de las características especiales del juego. Así, veremos a la bruja con el traje de **Peach**, el atuendo de **Link** o la armadura de **Samus Aran**. Y al parecer no son esas las únicas sorpresas que tiene Nintendo.

Otro punto que llamó la atención fue que se confirmara que el título viene con la primera entrega bajo la manga, aunque en un pack especial.

Lo que no está claro todavía es si el juego vendrá en idioma hablado español o sólo subtitulado en este idioma. Lo que sí es seguro es que vendrá tanto con la opción de jugarlo **en idioma inglés o en el japonés original**.

Así, sólo queda ahora armarse un poco de paciencia para ver si este hack'n slash logra hechizar a los fans tal como en su anterior entrega.


Especial E3

Bloodborne

TERROR EN CADA ESQUINA

FROM SOFTWARE, EL EQUIPO A CARGO DE DEMON'S Y DARK SOULS, NOS VOLVERÁ A DESAFIAR EN UNA CIUDAD DE YHARNAM ACECHADA POR LAS PEORES PESADILLAS.

JORGE MALTRAIN MACHO
#MALTRAIN

Uno de los grandes juegos de PlayStation 3, en los albores de la plataforma, fue **Demon's Souls**. Un título que ponía a prueba nuestra paciencia y en el que, más allá de una historia casi irrelevante, la clave de su genialidad estaba en su dificultad sin contemplaciones, alejada de los cánones modernos de facilitar a los jugadores la aventura sacrificando el desafío.

El estudio **From Software**, fiel a un estilo inmisericorde que ha forjado desde los años de la PlayStation original, nos brindó un título que se ganó su occidentalización a punta de boca a boca (era "demasiado japonés" pensaban algunos) y luego, ya sin la ayuda de **Japan Studio**, que co-desarrolló el título, se lanzó en solitario con los geniales Dark Souls y su reciente secuela.

En los últimos meses, el rumor de un Demon's Souls 2 se había propagado y, poco antes de la E3, el misterio parecía develarse cuando se filtraron unas imágenes de **Project Beast** que, como sabemos ahora, era el nombre clave de este nuevo Bloodborne, que volverá a reunir a From Software con Japan Studio, aunque estos últimos sólo producirán el juego esta vez.

Bloodborne, que será lanzado en los primeros meses del próximo año, nos transportará a un mundo gótico, repleto de oscuras y pesadillescas criaturas, según adelantó **Masaaki Yamagiwa**, del Japan Studio.

"Todo se desarrollará en una antigua ciudad llamada **Yharnam**, conocida por un antiguo remedio y a la cual acudirás en busca de ayuda, como muchos otros errantes", explica el nipón.

El problema surgirá cuando, tras llegar, nos demos cuenta de que la ciudad está maldita por una horrible enfermedad endémica, lo que nos llevará a recorrer cada calle y a luchar una y otra vez contra peligrosas criaturas, deformes bestias y pandillas de matones afectados.

"Tendrás que batallar contra tus miedos y descubrir los secretos escondidos tras cada esquina", agrega Yamagiwa.

Un cambio clave será el sistema de combate. Pasaremos de la fórmula del bloqueo y ataque al que nos acostumbramos en la saga Souls a un estilo mucho más dinámico, que incluirá el uso de armas de fuego. Eso sí, los desarrolladores nos prometen que **se mantendrá el sentido estratégico** tan importante en los juegos anteriores de From Software.

Por su parte, el director del título, **Hidetaka Miyazaki**, aseguró que las capacidades del hardware de PlayStation 4 "nos han permitido ir más allá de los límites que teníamos" en términos gráficos y jugables, pero "dicho esto, en más de una forma, también nos ha permitido mantener nuestro sello y estilo distintivo. Como ha sido nuestro norte, **hacemos juegos con alma para gente que ama los juegos**". Amén.



Captain Toad: Treasure Tracker

A BUSCAR LOS TESOROS

EL ADORABLE PERSONAJE DEL UNIVERSO DE MARIO SE LA JUGARÁ EN SOLITARIO, EN UN TÍTULO QUE PROMETE LA MISMA JUGABILIDAD ADICTIVA DEL PLATAFORMAS INSIGNE DE NINTENDO.

BENJAMÍN GALDAMES A.
#TATSUYA-SUOU

Uno de los fuertes rumores que corría entre los usuarios de Nintendo era que los niveles donde con anterioridad aparecía el adorable Toad podrían convertirse en contenido descargable para **Super Mario 3D World** y que la firma japonesa habría estado desarrollando más de estos nuevos niveles para ofrecerlos en este formato, para gozo de quienes añoran más retos del capitán.

Al final, sin embargo, esta idea ha demostrado tener la suficiente fuerza como para cobrar vida por sí misma, ofreciendo un juego completamente nuevo basado en la misma mecánica de estos niveles y que ya vimos en el último Mario en 3D.

En **Captain Toad: Treasure Tracker**, el protagonista absoluto y total es este adorable personaje, un aventurero en busca de monedas, diamantes y estrellas como en la mayoría de los títulos del fontanero.

Pero él no es un personaje ágil y rápido, como Mario y sus amigos, sino que el Capitán Toad es lento, sin mucha agilidad y no puede saltar. Ahí estaba justamente la gracia de sus fases: un limitado movimiento, que **obliga a ser muy inteligentes y hábiles** atravesando pasillos, esquivando enemigos y cayendo por barrancos para llegar a esa estrella oculta.

Los niveles en este título son como unas especies de cubos huecos en los que el protagonista podrá girar la cámara para tener siempre perspectiva de lo que está sucediendo.

En cada nivel hay ciertos y pequeños elementos para tener en cuenta, los que han sido muy aumentados respecto a lo que pudimos ver en Super Mario 3D World. Por dar un ejemplo, ahora el Capitán Toad tiene más acciones, muchas de ellas con una forma ofensiva, ya que desperdigados por los escenarios puedes encontrar los conocidos bloques “**POW**”.

Por lo que pudimos ver durante la E3, se trata de una propuesta muy divertida, que no debería ser demasiado distinta a lo que ya jugamos, como hemos comentado, en el título de Mario en 3D.

Nintendo ha cogido unos cuantos niveles extra de este juego y los ha convertido en **un título con personalidad propia** que esperamos nos de muchas horas de diversión y desafíos y, sobre todo, que apunta a tener un coste reducido y un pronto lanzamiento, pues si bien no tiene fecha oficial, todo indica que saldrá antes de Navidad.

De hecho, esa podría ser la única duda sobre su éxito o no, saber si será capaz de llamar la atención ese mes. Y es que si bien como juego principal, puede faltarle algo de impulso y renombre, para relajar el cuerpo tras los combates del próximo **Super Smash Bros.** de Wii U asoma como ideal.

Hay que estar expectantes, entonces, para ver cómo sigue el desarrollo de este juego que promete y bastante.


Especial E3

SANDBOX SUPERHEROICO

INFAMOUSES, PROTOTYPES Y JUST CAUSES NO SERÍAN LO MISMO SI ESTE PROFETA DEL LOCURÓN EN MUNDO ABIERTO NO LES HUBIERA PREPARADO ANTES EL CAMINO.

JORGE RODRIGUEZ M.
#KEKOELFREAK

Los superpoderes y los mundos abiertos nos habían brindado algunas experiencias primerizas, aunque no del todo satisfactorias. Interpretando el papel del buenazo de turno, no había mucho espacio para reventar el entorno con nuestras capacidades aumentadas, así que **el factor pandilocura se diluía** en pos de la coherencia dramática.

Tuvo que llegar **David Jones**, miembro fundador de DMA Design y, por lo tanto, parte del tandem creativo de los **Grand Theft Auto** en 2.5 dimensiones, para poner los puntos sobre las íes y lanzar en exclusiva para Xbox360 el sandbox promotor del caos definitivo.

Desde los primeros pasos que dábamos en ese juegazo que era **Crackdown** con nuestro agente del "orden", por esa Pacific City futurista, alegremente decorada con cel shaddding y secuestrada por grupos de pandilleros que controlaban fieramente el sector segmentado en tres distritos, podíamos intuir el enorme poder de nuestro avatar digital.

Con nuestro poli hipervitaminizado, veíamos un delito en curso, **machacábamos al criminal** y nos dejaba un lindo orbe de colores distintos. Si acumulabamos los suficientes, podíamos aumentar nuestra fuerza y distancia para arrojar objetos, velocidad al correr y altura de saltos, manejo y precisión de las armas, control y velocidad de vehículos y mayor radio y daño de las explosiones.

Para aumentar el bichito exploratorio vertical, en los techos de numerosos edificios encontrábamos orbes que nos daban **subidones automáticos** en estas habilidades.

El círculo vicioso se dibujó claramente: a mayor cantidad de criminales machacados, mayor cantidad de orbes y, claro, mayores habilidades destructivas para exterminar a más criminales de formas espectaculares.

El juego también nos permitió **eliminar a los jefazos en el orden que quisieramos**, aunque por nivel de habilidades se convierta en una tarea ardua cuando no imposible, así que tenemos la opción de debilitar progresivamente a las fuerzas armadas de cada uno de los jefes de distrito, para aumentar las probabilidades de poder derrotarlos, marcadas con un lindo porcentil cada vez que nos acerquemos a su territorio. Cada jefe derrotado dejaba un montón de distintos orbes dependientes de la habilidad con que les hayamos derrotado… **pocas veces el coleccionismo tuvo tanto sentido**, fue tan útil y se volvió tan adictivo.

La segunda parte fue **una tremenda decepción**, así que que este regreso a la "new gen" es recibido con los brazos abiertos, sobre todo ahora que sabemos que **parte del equipo original vuelve** para diseñar el juego. Y como vimos en la anterior E3 en el video sobre la potencia de la nube, esta vez parte del entorno será destruible… el desastre queda servido en bandeja de plata.



D4: Dark Dreams Don't Die

REVIVIENDO EL TIEMPO

EL PRÓXIMO TÍTULO DE HIDETAKA "SWERY" SUEHIRO LLEGARÁ EN EXCLUSIVA A XBOX ONE, CON LA FÓRMULA DE ENTREGAS EPISÓDICAS Y CENTRADO EN KINECT.

JORGE MALTRAIN MACHO
#MALTRAIN

Uno de los títulos más controvertidos de la pasada generación fue **Deadly Premonition**, desarrollado por Access Games y que destacaba por una enrevesada historia, muy cercana a los universos creados por el director **David Lynch**, pero que pecaba de un mediocre trabajo gráfico que terminó dividiendo opiniones tanto en Xbox 360 como en PlayStation 3.

Su director, **Hidetaka Suehiro**, más conocido como "Swery", se convirtió de inmediato en un personaje a seguir dentro de la industria y, por lo mismo, somos muchos los que esperamos ver su próximo trabajo, **D4: Dark Dreams Don't Die**, que llegará en exclusiva para Xbox One, de forma episódica, a la usanza de los títulos de Telltale Games, y prometiendo hacer uso extensivo del tan vilipendiado **Kinect**.

Eso sí, tras la decisión de Microsoft de comenzar a vender la consola sin el periférico, **"Swery"** salió a aclarar en la E3 que el juego podrá jugarse con control, aunque recomendó hacerlo con la cámara pues el título se está desarrollando de tal manera que "será casi intuitivo y podrás jugar mientras comes palomitas de maíz sin tener que agitar tus manos mientras recoges un mando".

Es más, apuntó que el título está pensado como una experiencia que no nos demandará hacer grandes gestos frente a la pantalla, que está pensado para que juegues sentado en todo momento y que, incluso, te permitirá utilizar **comandos de voz**.

Con un estilo gráfico muy similar a lo que hemos visto en títulos como **The Wolf Among Us**, todo indica que este D4 será una aventura gráfica en esa misma senda, donde lo más importante será la historia y casi en formato de película interactiva, teniendo que tomar decisiones cada cierto tiempo para que avance el cuento.

Durante la E3, "Swery" presentó a puertas cerradas una pequeña demostración, advirtiendo de entrada que sus juegos son "extraños". Algo, en todo caso, que no se notó tanto durante los primeros compases, en los que se vio algo de historia y una jugabilidad basada en **"quick time events"** o, en términos sencillos, aquellas secuencias en que la acción se desarrolla a través de comandos que debemos realizar en un tiempo dado.

En el juego encarnaremos al detective **David Young**, quien puede viajar hacia el pasado para ver sus memorias y ocupa esa habilidad para resolver el asesinato de su esposa. Según el director, intentaremos de algún modo prevenir que ocurra, aunque tenemos claro que no podemos cambiar el pasado.

¿Cómo funcionará eso? No lo sabemos. Y, conociendo a "Swery", aventurarnos a adivinar una línea argumental puede ser más difícil que acertarle al Loto. Habrá que esperar entonces, aunque el juego apunta bien. Ya veremos si, finalmente, responde a nuestras expectativas.


Especial E3

Dead Island 2

ZOMBIES EN CALIFORNIA

EL JUEGO CAMBIA DE MANO. YA NO LO HARÁ EL ESTUDIO TECHLAND, SINO QUE EN ESTA OPORTUNIDAD ASUMIRÁ EL DESAFÍO YAGER, RESPONSABLES DE SPEC OPS: THE LINE.

ROBERTO PACHECO
#NEGGUSCL

Esta es de aquellas sagas que producen sensaciones encontradas. Cuando salió su enorme primer tráiler, pareció que estábamos ante uno de aquellos títulos que haría historia. Sin embargo, aunque fue entretenido, su versión original estuvo **lejos de cumplir las altas expectativas** que habían creado ellos mismos.

Sume otro aspecto. Uno de los juegos más subvalorados de la pasada generación fue **Spec Ops: The Line**, un título que hizo menos ruido del que merecía, opacado por los FPS de siempre y sus maquinarias de marketing.

Por eso, cuando se anunció que **Dead Island 2** volvería, pero ya no de la mano de Techland, sino que del estudio alemán **Yager**, creador del juego de guerra antes mencionado, las expectativas volvieron a irse muy arriba.

Esta vez fue Sony el que, en su conferencia, se encargó de aumentar el *hype* del título, que no apostó por un tráiler dramático como el que abrió la saga, sino que lo hizo con bastante humor negro y que, de entrada, nos saca de la isla donde se desarrolló la primera aventura para llevarnos a las soleadas playas de California.

Por desgracia, la información se entregó a cuentagotas durante los días de la conferencia, lo que nos hace suponer que el título está en sus fases iniciales de desarrollo. Más aún cuando el tráiler, divertido y curioso, **no incluye nada de gameplay**.

Lo que sí se adelantó es que el título, al igual que en su entrega pasada, contará con un modo multijugador, pero la desarrolladora ha decidido **ampliar el modo en línea de 4 jugadores y dejarlo en 8**. Algo que sin duda promete ampliar las posibilidades y, según los alemanes de Yager, no sólo nos permitirá cooperar matando zombies o competir, **en una suerte de modo deathmatch**, sino también hacer vida social en el paraíso apocalíptico, aunque sobre esto último no entraron en mayores detalles.

Obviamente, podrás jugar el título de forma individual, pero si te arrepientes al momento de conectarte, podrás permitir que tus amigos u otros usuarios en línea se unan a tu servidor, que será tu propio mundo.

Del mismo modo, el sistema multijugador te permitirá unirte a partidas de amigos o ellos a la tuya, pero de forma natural. “Si prefieres puedes jugar solo, pero tan pronto te conectes y tengas ganas de jugar con otros, ellos podran unirse a tu mundo, a tu servidor”, explicó **Bernd Diemer**, director del juego.

Aclaró, eso sí, que “la idea es **pasarlo bien jugando con otros** y no competir matando a otros jugadores para subir tu ránking de muertes, pues eso no es Dead Island”.

El título sin duda tiene atractivo en el papel y por la gente involucrada en su desarrollo, así que sólo queda armarse de paciencia y esperar su salida para PC, Xbox One y Playstation 4.



¿EL BOMBAZO DEL AÑO?

BAJO EL SELLO DE LOS PADRES DE HALO, EL ESTUDIO BUNGIE, ESTE JUEGO APUNTA A CONVERTIRSE EN UNO DE LOS SUPERVENTAS DEL 2014 Y EN EL INICIO DE UNA LARGA SAGA.

JORGE MALTRAIN MACHO
#MALTRAIN

Uno de los juegos más esperados del año, sin ninguna duda, es el esperado **Destiny**, un título de disparos en primera persona, con toques de rol y multijugador masivo en línea, que será publicado por **Activision** y está siendo desarrollado nada menos que por el estudio **Bungie**, los padres de la saga Halo.

El juego saldrá muy pronto, este **9 de septiembre**, tanto para las consolas PlayStation 4 y Xbox One, donde promete brillar en todo su esplendor, como para sus hermanas PS3 y Xbox 360. ¿Y una versión para PC? No se ha descartado de plano, pero tampoco está confirmada, así que los amantes de la combinación de teclado y mouse tendrán que esperar, seguramente, tras su salida.

Pese a la estrecha relación de Bungie con Xbox, Destiny fue presentado junto con la PS4 y, desde ese momento, **parece asociada directamente con la consola de Sony**, al punto que la firma japonesa ya anunció un bundle especial con una consola blanca y muchos usuarios de esta plataforma pudieron disfrutar de una versión alfa durante los días de la E3.

Además, el juego tendrá contenido exclusivo para las consolas PlayStation, que incluirá la misión cooperativa **The Dust Palace Strike**, durante la cual formaremos parte de un grupo especial de extracción que viajará al planeta Marte para enfrentar a un peligroso enemigo.

A esto se sumará el mapa **Exodus Blue** para el modo multijugador, un pack de tres armaduras para las clases Hechicero, Titan y Cazador, un rifle de asalto Monte Carlo, un revolver Hawkmoon y tres naves llamadas **Aurora Wake**, **Crypt Hammer** y **Outrageous Fortune**.

Como decíamos, durante la E3 pudimos ver el juego en acción y en línea con una versión alfa, que dejó muy en claro que estamos frente a un título con todos los argumentos para convertirse en uno de los superventas del año y en el inicio de **una saga de larga data**. No en vano el contrato entre Activision y Bungie se dice que tiene una duración de 10 años.

A la espera de la beta pública, que está fijada para las próximas semanas, el alfa nos permitió ver el título corriendo en un modo llamado **Control** y que arrancó con un robusto sistema de creación de nuestro **Guardián**, que podrá ser de cualquiera de las razas mencionadas.

Lo cierto es que si el juego nos lo mostraran diciéndonos que es un spin off de Halo, no habría por qué no creerlo, pues los muchachos de Bungie **mantienen la adictiva jugabilidad** de la saga de Microsoft, su ambientación futurista e, incluso, la ubicación de la mayoría de los botones más utilizados.

Por lo visto, además, el juego se estructurará en misiones que, al ser completadas, nos darán acceso a recompensas para mejorar nuestro personaje y ser el ente más poderoso del universo.



Devil's Third

NO ESTABA MUERTO...

TOMONOBU ITAGAKI, CREADOR DE DEAD OR ALIVE, DIO UNA DE LAS SORPRESAS DE LA E3 ANUNCIANDO LA EXCLUSIVA DE ESTE SHOOTER EN TERCERA PERSONA PARA WII U.

BENJAMÍN GALDAMES A.
#TATSUYA-SUOU

No estaba en los cálculos de nadie. Ni siquiera, al parecer, de la propia Nintendo, que obvió presentar el juego durante su evento digital y sólo lo confirmó después, casi como si hubiera cerrado el trato a última hora. O, quizás, pensó que su tráiler, dominado por la **acción sangrienta** e incluso con **mujeres en escasa ropa** podría no ser acorde al tono general de las presentaciones de la compañía.

Como fuera, lo cierto es que **Devil's Third** asoma como uno de los títulos más prometedores de Nintendo, con un título que podría ofrecernos al fin de esas experiencias más adultas que tanto le están penando a la Wii U.

Recordemos que este título había sido anunciado para PlayStation 3 y Xbox 360, de la mano del estudio **THQ**. No obstante, la quiebra de esta compañía parecía sepultar para siempre el proyecto.

Pero su creador, **Tomonobu Itagaki**, conocido por su labor en juegos como Dead or Alive o Ninja Gaiden, no se dio por vencido y tras fundar el estudio **Valhalla Game**, después de salir de Tecmo dejando al reconocido **Team Ninja**, se dio a la tarea de traer de vuelta a Devil's Third

El título se anuncia como un shooter en tercera persona, que será desarrollado usando el motor del vistoso **Darksiders 2**. Se sabe que contará con controles específicos utilizando el controlador de la tableta GamePad, aunque aún no está claro qué tienen pensado en específico.

Eso sí, podemos apostar desde ya que el título tendrá el mismo nivel alto -altísimo- de dificultad que tanto le gusta a Itagaki... algo que a muchos valoran, pero otros consideran hasta excesivo.

¿Fecha de salida? Es incierto. Los desarrolladores no han querido decir nada, aunque se rumorea que podría salir este mismo año.

Sin ir más lejos, el propio Itakagi comentaba, a comienzos de año, que la producción del juego, anunciado allá por el 2010, **se encontraba completo "en un 80%"**. En ese momento, sin plataforma confirmada, esperaba su lanzamiento para "los próximos meses", tras varios retrasos improvistos, numerosos problemas, disputas legales por los derechos del y cambios, incluso, en su motor gráfico, pues ahora usa **Unreal Engine 3**.

A esas alturas, sólo las promesas reiteradas de Itagaki, en orden a que el juego seguía en desarrollo, mantenía a todos sus fans con la esperanza viva. ¿Les gustará una exclusiva en Wii U? Eso lo dirán las ventas del juego, aunque no fueron pocos los que expresaron su decepción en foros y redes sociales, en una reacción que hizo recordar lo ocurrido con **Bayonetta 2** el año pasado.

A modo de explicación, el creativo japonés se limitó a señalar que "Nintendo comprendió mi visión" y que fue por eso que "sentí que tenía que trabajar con ellos", prometiendo más detalles del título en los próximos meses.



Dragon Age: Inquisition

A LA CAZA DEL DRAGÓN

LA SAGA DE ROL DE BIOWARE SE ALISTA PARA OFRECERNOS UNA NUEVA AVENTURA ÉPICA, ESTA VEZ MÁS ENFOCADA HACIA EL COMPONENTE ESTRATÉGICO.

DAVID IGNACIO P.
#AQUOSHARP

De la mano de los reconocidos creativos de **Bioware**, se nos viene la siguiente secuela del mundo de Dragon Age, esta vez llamada Inquisición. En esta nueva entrega, tendremos la posibilidad de experimentar una jugabilidad que mezclará variados elementos provenientes de los títulos anteriores, así como también características innovadoras.

En cuanto al combate, nos encontraremos con un panorama algo diferente a lo ya conocido. En esta ocasión, se pondrá más énfasis en la capacidad del jugador **para prepararse en forma estratégica**, ya sea formando alianzas o personalizando los implementos destinados a la batalla. Así, por ejemplo, la armadura estará conformada por piezas intercambiables, las cuales podremos equipar y/o modificar según nuestro antojo.

También estará disponible la opción de utilizar elementos del ambiente, algo que no existía en el titulo anterior y que fue bastante criticado por los seguidores del juego.

Toda esta épica acción tendrá lugar en un mundo abierto, pero no al estilo de **Skyrim**, sino más bien en mapas de mayor tamaño a los de costumbre, donde se privilegiará la libertad de exploración.

En cuanto al desarrollo argumental, sabemos que el juego se situará en **Thedas**, donde una guerra entre magos y templarios pone en riesgo a toda la humanidad. Debido a esto, el inquisidor tendrá la responsabilidad de intervenir para calmar los ánimos o, por el contrario, para estimular los enfrentamientos.

Según **David Gaider**, escritor de Dragon Age, la historia del Guarda ya habría llegado a su fin y la de Hawke se continuó a través del contenido descargable de Dragon Age II. La historia de **Dragon Age: Inquisition** será, entonces, mucho más abierta que en los anteriores juegos.

Para los que han jugado las entregas anteriores y se preguntan si podrán continuar con sus personajes, se ha dado a conocer cierta información que les podría interesar. **Mike Laidlaw**, diseñador del título, confirmó la capacidad de los jugadores para importar sus archivos de guardado de los dos primeros juegos para “apuntalar la coherencia del mundo”.

Luego, **Mark Darrah**, productor ejecutivo del título, señaló que BioWare estudia la creación de formas de incluir decisiones tomadas en años anteriores sin la necesidad de un sistema de transferencia de archivo de guardado. Esperemos que sea cierto, pues así se genera una especie de sensación de pertenencia o apego y se hace mucho más atractivo seguir el desarrollo de la historia.

La fecha de salida será el **7 de octubre**, así cada vez falta menos para que los orgullosos poseedores de PS3, PS4, Xbox One, Xbox360 o PC tengan en sus manos un título que promete estar entre los grandes de este año.


Especial E3

Dragon Ball: Xenoverse

GOKÚ PEGA EL ESTIRÓN

EL ESTUDIO DIMPS VOLVERÁ A TRAER LA MÍTICA SAGA DE ANIME A CONSOLAS, CON LA MISIÓN DE HACER UN JUEGO QUE AL FIN LE HAGA HONOR A LA FRANQUICIA.

RAÚL MALTRAIN CÁRDENAS
#RAULAZO

A la hora de hablar de manga y anime, pocas sagas son más importantes que la creada por el maestro **Akira Toriyama** allá por 1984. Hablamos, por supuesto, de **Dragon Ball Z**, un título que ya por entonces estuvo ligado a los videojuegos, con el título Dragon Daihikyo para la consola Super Cassette Vision, de Epoch, que nunca salió de Japón.

Pese a esta estrecha relación, no obstante, pocos han sido los juegos que han estado medianamente a la altura de la serie. Y, de hecho, quizás de los pocos que lo lograron fueron los de la saga **Budokai**, que fueron desarrollados por el veterano estudio japonés **Dimps**.

Por eso, cuando la revista Famitsu reveló hace algunas semanas que había un nuevo título de Dragon Ball en producción y que Dimps volvería a estar a cargo, tras seis años desde la salida de **Dragon Ball Z: Burst Limit**, las expectativas eran altas de cara a un anuncio.

Y este llegó durante la E3, confirmándose que el próximo año la saga volverá con el estreno del juego **Dragon Ball: Xenoverse**, del cual se mostró un breve avance en una fase todavía muy temprana de su desarrollo.

Lo que sí está claro es que el juego volverá a lucir gráficos cel shading, combates con un sistema de visión por sobre el hombro, coloridos escenarios en tres dimensiones y entornos destructibles. Y, por supuesto, todo esto con las mejoras gráficas propias de un título que **saldrá para PlayStation 4 y Xbox One**, además de sus “hermanas menores”, PS3 y 360.

Por cierto, en este primer adelanto poco de “new gen” en términos gráficos, aunque en favor de Dimps hay que decir que el desarrollo del título empezó hace muy poco y que **tienen tiempo de sobra para pulirlo** y mejorarlo, considerando que tendremos que esperar hasta el año próximo para tenerlo en nuestras consolas.

En la primera demostración, ya pudieron verse en acción personajes tan importantes como **Gokú**, **Vegeta**, **Freezer** y **Cell**, que al parecer protagonizarían los arcos argumentales de la historia. La gran novedad, no obstante, es la presentación de un personaje inédito, de pelo rojo y capa, cuyo nombre y origen se desconoce. De hecho, se rumorea que el propio Toriyama lo habría diseñado, pero Dimps sólo prometió entregar más detalles al respecto en los próximos meses.

Otro punto visible es la mejora en el tema de las animaciones faciales, pues las primeras imágenes develadas nos muestran gestos mucho más cercanos al anime.

También los combates lucían mejorados, más dinámicos e, incluso, además de las peleas en tierra y aire, ahora **se incluirían batallas bajo el agua**. Además, los ataques especiales, como el legendario **kame hame ha**, podrán ser cancelados antes de lanzarse, para favorecer la estrategis en las peleas. Suena bien, de seguro.


Especial E3

¿CAZADOR O CAZADO?

LA GRAN APUESTA DE ESTE AÑO DE 2K Y TURTLE ROCK STUDIO NO DEFRAUDÓ EN LA E3 Y MUCHOS CREEN QUE FUE LO MEJOR PRESENTADO DURANTE LA FERIA.

PATRICIO OLEG MAKIEVSKY
#CLINT EASTWOOD

Los creadores de la franquicia de **Left4Dead** nos trajeron durante la conferencia de Microsoft un tráiler de poco más de un minuto en el cual muestran como será la temática de su nuevo juego, **Evolve**. En él aparece un equipo de 4 personajes (cazadores) que avanza por distintos paisajes hasta enfrentarse, finalmente, con nada más y nada menos que un **Kraken** con habilidades para generar poderes eléctricos con sus tentáculos traseros y volar por el escenario.

Al final del trailer se muestra a los personajes entre los que podremos elegir para jugar: las 4 clases de cazadores (Trapper, Support, Assault y Medic), y el mismísimo Kraken.

En términos generales, el juego de **2K** y **Turtle Rock Studio** se presenta como un shooter multiplayer, pero no uno cualquiera, sino que trae la particularidad y novedad, de presentarnos una evolución en el género: **el 4 contra 1** (4V1, como lo denominó la compañía), donde podremos ser parte del equipo de cazadores (con una visión en primera persona) o representar a uno de sus monstruosos enemigos (con una visión en tercera persona).

Algo que nos permite jugar, en un modo cooperativo y competitivo al mismo tiempo, sello que según los mismos creadores, espera entregarnos una experiencia única, más divertida e intensa.

Sobre el apartado gráfico mostrado, tanto en el trailer como en los *gameplays* publicados, podemos decir que se ven **totalmente a la altura de la nueva generación de consolas**, con un movimiento fluido de los personajes, una explotación y definición adecuada de los detalles en los distintos personajes, paisajes y ambientaciones y un buen manejo de las luces, sombras y texturas.

Según detalles que han entregado los propios desarrolladores, la historia transcurre en un futuro lejano, en los paisajes y rincones de un planeta extraterrestre llamado **Shear**, donde la misión será enfrentarse y sobrevivir a una naturaleza hostil y cazar a todo tipo de monstruos gigantes que iremos encontrando en el camino.

En el juego, podremos encarnar a uno de entre **doce cazadores** en total (tres por cada clase) o a alguno de los **tres monstruos** disponibles inicialmente, los cuales se pretende continuar aumentando en numero a través de actualizaciones o contenidos descargables posteriores.

El juego, que fue destacado por muchos medios como lo mejor de la E3, estará disponible a partir del **21 de octubre** tanto para las consolas de la nueva generación, Xbox One y PlayStation 4, como para computadores.

Desde ya, además, está disponible una preorden del título, que incluirá el **Monster Expansion Pack**, con la piel savage para **Goliath,** una de las bestias del juego, y un nuevo personaje de monstruo que podrás descargar apenas sea lanzado.


Especial E3

Far Cry 4

LA LOCURA CONTINÚA...

CON EL HIMALAYA COMO ESCENARIO Y CON UN NUEVO PSICÓTICO SUELTO, NOS ADENTRAMOS EN EL FASCÍNANTE MUNDO DE ESTA NUEVA ENTREGA.

FELIPE JORQUERA LASTRA
#LDEA20

Regresa una de las sagas más entretenidas de la pasada generación y lo hace con el espectacular **Himalaya** como telón de fondo, donde encontraremos un sinfín de posibilidades gracias a su poblada región de animales y sus caminos montañosos.

Durante la conferencia de Ubisoft, vimos el primer tráiler *ingame* de **Far Cry 4**, en el que se nos mostraba que nuestro enemigo nuevamente seria un loco psicótico y despiadado, tal como lo fue el recordado **Vaas** en la anterior entrega. Esta vez, tendremos que enfrentaremos a un peligroso enemigo, con un ejército a sus espaldas, llamado **Pagan Min**.

Nuestro protagonista, esta vez, será un asiático nativo de la ficticia región de **Kyrati**, el cual volverá a su región de origen para esparcir las cenizas de su madre.

Pero, como ya viene siendo habitual en los videojuegos, la historia se tuerce y nuestro amigo se ve envuelto en **una cruda guerra civil** entre dos facciones. Aún no se saben demasiados detalles de la historia, pero podemos asegurar que los retos que deberá enfrentar nuestro protagonista serán mucho más peligrosos que la pasada entrega. Eso sí, a nuestro favor tendremos diferentes artilugios para sortear con éxito cada misión.

Una de las suertes de contar con el Himalaya de fondo, es que tendremos que escalar, recorrer y volar para encontrar lugares secretos donde poder encontrar botines, tesoros, coleccionables y animales de los más raros vistos en la saga.

Si antes podíamos contar con la ayuda de tigres, osos y tiburones, **ahora podemos atacar a nuestros enemigos con agilas, yak y elefantes**, estos últimos verdaderamente devastadores. Pero ojo que estos animales pueden ser mortíferos para nosotros mismos cuando intentemos cazarlos.

Si bien Far Cry siempre ha apostado por un estilo más de acción, en esta entrega tendremos diferentes caminos por el cual desempeñarnos. Así, por ejemplo, **podremos apostar por el sigilo**, que nos permitirá acabar con nuestros enemigos sin que nos detecten. Para ello tendremos algunas mejoras que nos permitirán escalar paredes o lanzar cuchillos, entre muchas otras.

Podremos, por otra parte, ocupar la fauna a nuestro favor, si se confirma lo visto en la demo presentada en la E3. Podremos montar sobre un elefante para acabar con todo a nuestro paso. Además, podremos pedir ayuda a nuestros amigos para hacer la tarea en **cooperativo**.

Ojo que esto será especialmente novedoso en las consolas PlayStation, ya que nuestros amigos en PS Network se podrán unir a nuestra partida **aún sin poseer el juego**, a través de un sistema de invitaciones.

El título se lanzará el **18 de noviembre** para PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One y PC.


Especial E3
QATAR AIRWAYS
@EASPORTSFIFA

FIFA 15

YA RUEDA LA PELOTITA

BAJO EL LEMA "FEEL THE GAME", EA QUIERE ENTREGARLE A LOS JUGADORES UNA MAYOR SENSIBILIDAD AL ENTRAR AL TERRENO DE JUEGO Y CON MESSI COMO SU ESTRELLA PRINCIPAL.

ROBERTO PACHECO
#NEGGUSCL

Quedan pocas dudas, a estas alturas, de que tras sus últimas entregas, el campo se desniveló en favor de **Electronic Arts** en su disputa con **Konami** por el cetro del mejor juego de fútbol virtual. Y es que, mientras el **PES 2014** fue la suma de todos los errores, su competencia no hizo más que afinar la fórmula, jugar cortito y al pie y salir de entrada para la nueva generación de consolas, algo que el estudio japonés insólitamente decidió no hacer.

Por eso, de cara a una nueva temporada sobre el gramado virtual de nuestras consolas, al que es un hecho que ahora sí entrará Konami con un PES 2015 obligado a jugar de chico a grande, toda la responsabilidad está en el terreno de un **FIFA 15** que necesita urgente añadirle un *plus* a su fórmula, para no caer en el aburguesamiento que, por ejemplo, vemos en la cancha real en equipos como el Barcelona o la selección de España, que tras ganarlo todo se comenzaron a dormir en los laureles.

El título, como era de esperarse, fue una de las cartas fuertes durante la conferencia de Electronic Arts y sus desarrolladores han asegurado que esta versión de FIFA tendrá variadas novedades, comenzando por **la emocion al momento de marcar o perder un gol**.

Y es que el público será un elemento en el que prestarán especial atención, por lo que los fanáticos presentes en el estadio **tendrán comportamientos muy diferentes** dependiendo de cómo esté haciendo las cosas su equipo. Además, aprovechando las mejoras en su motor gráfico **Ignite**, con el que vienen trabajando desde el FIFA pasado, mejorarán las repeticiones de las jugadas mas importante de cada partido.

De hecho, en las primeras demostraciones del juego se ven repeticiones casi cinemáticas, lo que según el productor Nick Channon no es para entrar por la vista: "Es cierto que tenemos repeticiones más bonitas, pero la idea es transmitir emociones a través de los mejores momentos, sean goles o no".

"Le hemos puesto mucho énfasis a los aspectos visuales, tanto en lo que se refiere a las apariencias físicas de los jugadores como en aspectos anexos a los partidos, como por ejemplo la luz al caer sobre el campo cuando el balón es pateado", agrega **Sebastián Enrique**, argentino y líder del equipo que está desarrollando el título para las versiones de PlayStation 4, Xbox One y PC.

Estas mejoras también se notarán en otros aspectos, como las diferencias de trayectoria del balón al ser lanzado o cuando un jugador roba la pelota. Asimismo, **los modelados de los jugadores han sido rediseñados**, para contar con un torso mucho mas trabajado y dar la sensacion real del fisico de un futbolista. Sumemos a eso el **deterioro del campo** en la medida que se juega. En fin, muchas mejoras que podremos disfrutar a partir de septiembre.



Final Fantasy Type-0

LA SORPRESA DE SQUARE

CUANDO MUCHOS APOSTÁBAMOS A SU LOCALIZACIÓN PARA PS VITA, EL ESTUDIO DIO EL GOLPE ANUNCIANDO SU SALIDA PARA PLAYSTATION 4 Y XBOX ONE.

RAÚL MALTRAIN CÁRDENAS
#RAULAZO

Desde que salió al mercado, en octubre de 2011, sólo para el mercado japonés y en exclusiva para la portátil PSP, los fanáticos de Final Fantasy han clamado por una localización del juego en este lado del mundo. Sin ir más lejos, cuando el año pasado Sony le pidió a sus seguidores que les dijeran por email cuáles eran los juegos que más querían ver de vuelta, este título de **Square Enix** fue uno de los más mencionados.

Por eso, tenía la convicción de que **Final Fantasy Type-0**, tarde o temprano, llegaría a occidente, aunque como todos lo esperaba adaptado para la nueva portátil de Sony, la PS Vita. O, en último caso, con una versión jugable de PSP. La presión parecía tenerla el estudio cuando, unos días antes de la E3, un grupo de fans terminó por fin su largo proyecto de subtitular al inglés el juego y dejar el parche a disposición para quienes lo tuvieran para PSP.

Lo que no nos esperábamos, no obstante, fue la sorpresa que nos tenía preparada Square Enix, que a través del director del título, **Hajime Tabata**, confirmó no sólo que el juego se localizaría finalmente, sino que además pegaría el salto a la nueva generación, sería remasterizado en HD y tendría versiones tamto para PlayStation 4 como para Xbox One.

“La voz de nuestros fanáticos occidentales fue clave en el proceso de desarrollo de Final Fantasy Type-0 y estamos muy emocionados de anunciar su lanzamiento muy pronto”, explicó el desarrollador japonés, agregando que “las nuevas plataformas PS4 y Xbox One realmente nos han ayudado, con sus capacidades, **a revisitar y reimaginar** el turbulento y dinámico mundo de Orience”.

Lo extraño del caso es que el título no saldrá para la portátil de Sony, considerando las buenas ventas de esta consola en Japón. Incluso, la propia firma nipona pareció verse sorprendida por la omisión, pues en su primer anuncio lo dio por confirmado en esta plataforma, teniendo después que salir a aclarar el mal entendido.

Ahora bien, para quienes no conocen este título, ¿por qué tanto interés? Las razones son varias. De partida, si bien **Square Enix ha abusado de la marca Final Fantasy** hasta límites ominosos, este juego fue alabado desde su salida en Japón, al punto que la prestigiosa revista Famitsu le otorgó un 39 en su escala de 1 a 40.

En la aventura, ambientada en cuatro regiones del mundo de Orience, tendremos a **14 personajes jugables**, que son estudiantes de unas escuelas mágicas en que se les busca convertir en poderosos magos guerreros. En el título original, podíamos controlar a 3 al mismo tiempo y tenemos a disposición múltiples hechizos e invocaciones propias de la saga. Además, contaba con un excelente sistema multijugador que seguramente será mejorado. ¿La verdad? Estamos **contando los días** para tenerlo.



Forza Horizon 2

UN ESPERADO RETORNO

EL ESTUDIO BRITÁNICO PLAYGROUND GAMES VUELVE PARA DARNOS SU PARTICULAR TOQUE A LA SERIE, ESTA VEZ EN LA ALTA DEFINICIÓN QUE LE OFRECE XBOX ONE.

JORGE MALTRAIN MACHO
#MALTRAIN

An octubre del 2012, el estudio **Turn 10** nos sorprendió con la noticia de que un nuevo Forza venía en camino. Eso, en rigor, no tendría nada de extraño... salvo por el hecho de que se trataría de un spin-off de la saga y estaría a cargo de unos debutantes como los ingleses de **Playground Games**. Lo cierto es que el resultado fue un notable título de carreras en un mundo abierto, que recibió elogiosas críticas y que para muchos fans es, incluso, el mejor de la serie: **Forza Horizon**.

Tras la salida de Forza Motorsport 5, en los albores de Xbox One, poco se había sabido del trabajo de este estudio, pero fue el propio **Dan Greenawalt**, director creativo de Turn 10, quien confirmó pocas horas de comenzar la E3 que el título tendría una secuela y que nuevamente serían los británicos de Playground los encargados de desarrollarla, siempre en conjunto con ellos.

Un trabajo que, según el desarrollador, sólo debería brindarle frutos a la saga, pues "tenemos a mucha gente brillante trabajando en un mismo código fuente, lo que hace mejores a nuestros juegos", aludiendo a una más que segura sexta versión de Forza Motorsport a futuro.

"Tener trabajando a la gente de Playground en una tecnología común hace las cosas más fáciles porque el motor gráfico se hará más potente en cuanto más se use", explicó Greenawalt al sitio estadounidense IGN, recalcando que "**necesitamos tiempo para jugar con las nuevas herramientas**", permitir que fluyan las nuevas características y ""tratar de hacer bien las cosas para los fans".

Y es que, en el papel, el nuevo Forza Horizon 2 asoma ambicioso. Es un hecho de que mantendrá su principal característica, de desenvolverse en un mundo abierto y donde la conexión multijugador es parte integral de la experiencia, conectando a un mundo que el estudio inglés describe como "masivo, vivo y con exóticos escenarios".

El juego contará con **más de 200 vehículos**, para delicia de los fanáticos de los fierros, con marcas tan reconocidas como Lamborghini o Ferrari entre las confirmadas. "Queremos a los mejores modelos de autos con nosotros y estamos trabajando para eso", aseguró Greenawalt.

Además, para mantener el tono con otros juegos que también estarán enfocados a la formación de clubes, el título te permitirá crear el tuyo dentro del juego y podrán sumarse **hasta mil personas**.

Playground, además, promete un importante salto en calidad gráfica, acorde al salto a la nueva plataforma de Microsoft. Así, mientras mantendrán las siempre emocionantes pruebas nocturnas, esta vez añadirán **climatología dinámica** para hacer las carreras y piques más impredescibles que nunca.

Forza Horizon 2 está anunciado para este **30 de septiembre** en América y saldrá para Xbox 360 y Xbox One.


CUT HERE

Grand Theft Auto V

VUELVE A LOS SANTOS

EL TÍTULO DE ROCKSTAR SALDRÁ PARA LA NUEVA GENERACIÓN Y SUS PRIMERAS IMÁGENES MUESTRAN QUE SE LUCE APROVECHANDO LA POTENCIA DE HARDWARE DE PS4 Y XBOX ONE.

ROBERTO PACHECO
#NEGGUSCL

El videojuego responsable de romper varios record Guiness y cuya recaudación **superó en apenas 24 horas los 800 millones de dolares** por fín hace su esperada aparición en la nueva generación.

Luego de muchos rumores y apariciones como reserva en tiendas europeas, **Rockstar** anunció durante la conferencia de Sony la versión de **Grand Theft Auto V** para PlayStation 4, aunque obviamente después ratificaría el título para PC y Xbox One.

Aún no se tiene certeza de si habrá contenido adicional y exclusivo para cada consola, ni tampoco se conoce si el avance obtenido en la generacion pasada se podrá transferir a la nueva, aunque suponemos que será así.

Lo que es seguro es que el título mejorará de una manera increíble en términos gráficos, como se pudo observar en el tráiler mostrado, que según las comparativas mano a mano muestra detalles más definidos o mejoras ambientales como las escenas en el mar, que ahora mostrará espuma y ondas de formas mucho más realista.

La vara gráfica de lo mostrado por Rockstar es tan alta para esta nueva generación que el propio **Hideo Kojima**, el director de Metal Gear Solid, dijo sentirse "deprimido" luego de ver en acción el título en una PlayStation 4.

"**Lo que Rockstar ha creado es súper impresionante**. Cuando vi la versión de GTA V en PS4 hace un par de dias, me volví a deprimir", dijo Kojima con una sonrisa, agregando que "esto no se trata del diseño del juego, sino que de algo más personal. La calidad que mostraron fue impresionante".

Otro plus de el juego es que contará con una mayor cantidad de autos y personas en pantalla, algo que durante la generación pasada siempre se vio bastante limitado.

También el modelado de coches cambió, con texturas mucho más definidas, mejores reflejos y mayor nivel de detalle en sus ruedas. Si incluso el asfalto mostrará diferencias notorias.

Claro que no todos son tan optimistas. Es el caso del conocido analista de Wedbush Morgan Securities, **Michael Pachter**, emitió una nota sobre los recientes datos financieros de **Take-Two** (empresa matriz de Rockstar) en la que hace públicas sus opiniones en cuanto al futuro de esta versión de GTA V.

"Creemos que las ventas de GTA V fueron muy potentes y la nueva versión del juego es poco probable que repita su exitoso número de ventas" comentó el analista, quien cree que sólo lo adquirirá "una cantidad muy pequeña de jugadores que se quedó sin probarlo en la versión pasada, al no haber sido anunciado para esta generación".

Lo cierto es que, dada la reputación de Pachter, tras este pronóstico desde ya anticipamo que **GTA V será otra vez un bombazo** cuando salga esta primavera.



Grim Fandango

REGRESA LA ALEGRE MUERTE

EN SU LANZAMIENTO, FUE INJUSTAMENTE OLVIDADO POR EL GRAN PÚBLICO. LLEGÓ EL MOMENTO DE QUE LA "NEW GEN" CONOZCA LA GRANDEZA DEL CASABLANCA DEL VIDEOJUEGO.

JORGE RODRÍGUEZ M.
#KEKOELFREAK

Fue el canto del cisne de las aventuras gráficas. Fue el salto al vacío del *point and click* a la aventura en 3D con tomas de cámaras de cine. Fue la niña de los ojos de la crítica en ese ya lejano 1998. Y fue, al mismo tiempo, ignorado, castigado, ninguneado por un público que corrió a las tiendas a consumir los hitazos del año y clásicos instantáneos del videojuego: **Half Life**, **Metal Gear Solid** y **Ocarina of Time**.

El mercado era muy pequeño para que este extraño competidor se quedara con un pedazo de la torta.

Este rotundo fracaso económico provocado por el tropezón en ventas cambió todas las políticas de desarrollo en **LucasArts**, que puso de patitas en la calle al dream team que lanzó joya tras joya, de la talla de **Maniac Mansion**, **Indiana Jones and the Fate of Atlantis**, las dos primeras partes de **Monkey Island** y **The Dig**.

Ni **Ron Gilbert** ni **Tim Schafer** volverían a trabajar para la compañía del niño dorado que afirmaba al Sol.

El culpable de todo es **Grim Fandango**, una de las obras más completas del desarrollador Tim Schafer (que debutó como game tester en Maniac Mansion), que nos trasladaba a la Tierra de los Muertos, lugar que cruza la arquitectura Art Decó con las pirámides aztecas, donde **Manny Calavera**, uno de los agentes de viaje de La Muerte, tiene que resolver un caso rebosante de crímenes, corrupción y misterio en apenas los 4 "Días de los Muertos" de 4 años consecutivos, acompañado por su patiño demonio **Glottis**; **Meche**, la femme fatal de turno; y el malo malisimo que tejía los hilos de esta maraña.

Imposible no recordar el cine noir de los '30 con todos estos elementos, unidos magistralmente y con un guión impecable, que funciona como engranaje de reloj y que constantemente realiza guiños a clásicos como **El Halcón Maltés**, **El Tercer Hombre** y **Casablanca**, con diálogos chispeantes, puzzles para romperse el cráneo y un nivel de narrativa que jamás deja de ser jugada. Y todo remojado en **un humor negrísimo**, propio de la ambientación en que está instalado, inspirado en las "calacas" que decoran el día de los muerto mexicano.

Grim Fandango tiene la oportunidad de enamorar a una nueva generación de jugadores y, al fin, ocupar el sitial que se merece masivamente entre los gamers como uno de los mejores juegos de la historia.

Y para el placer de un servidor, se convirtió en la mayor sorpresa y alegría de toda la E3, sentimiento compartido por muchísimos de los asistentes a la conferencia quienes no salían de su asombro frente al anuncio del remake financiado en parte por Sony y **con lanzamiento temporal exclusivo para PlayStation 4 y PS Vita**, anunciando el propio Schafer en Twitter que en el futuro se visualiza el salto a otras plataformas.


Especial E3

Halo: Master Chief Collection

RECOPILACIÓN DE LUJO

EL ESTUDIO 343 INDUSTRIES NOS OFRECERÁ UNA GRAN COLECCIÓN QUE INCLUIRÁ LAS CUATRO ENTREGAS DE LA SAGA Y UNA BETA DE HALO 5: GUARDIANS.

JORGE MALTRAIN MACHO
#MALTRAIN

Es cierto. En este inicio de generación han llovido las remasterizaciones de juegos. **Tomb Raider** fue el primero y le seguirán otros como **Grand Theft Auto V**. Difícil, sin embargo, que haya otra recopilación más atractiva que la anunciada por el estudio **343 Industries** y que incluirá los cuatro juegos de la serie central de Halo.

The Master Chief Collection nació con la idea de lanzar una edición especial por el décimo aniversario de Halo 2, lanzado en noviembre de 1994. Sin embargo, si bien el estudio puso todas las fichas en ese trabajo, pronto se dio cuenta que tenía las herramientas para hacer algo más ambicioso y decidió remasterizar la saga completa.

Así, tendremos en un solo disco, corriendo a 1080p de resolución y a una velocidad de 60 frames por segundo, los títulos **Halo: Combat Evolved**, **Halo 2**, **Halo 3** y **Halo 4**. Por cierto, cada uno tendrá sus versiones completas, incluyendo los contenidos descargables incluidos no sólo en sus versiones para las plataformas de Xbox, sino también para PC.

¿Te parece poco? Pues, además de las versiones remasterizadas de los juegos, en glorioso HD, la versión te dará la oportunidad de jugar cualquier misión, de cualquier juego, en el momento que quieras e, incluso, **podrás crear "una lista de reproducción"**, como si se tratara de Winamp o iTunes, para que puedas armarte un Halo a tu pinta con tus misiones favoritas.

¿Algo más? Bueno, por si fuera poco, la colección, que llegará el **11 de noviembre** próximo a Xbox One, incluirá un acceso a la beta de la futura entrega de la saga, que tiene por ahora el nombre de **Halo: Guardians**.

Como leen, **una maravilla de colección**, especialmente creada para quienes quieran revivir el juego o volver a disfrutar sus modos multijugador, que estarán disponibles desde el comienzo y cada uno con sus respectivos modos originales. Es decir, mientras en Halo 2 podremos jugar en cooperativo entre dos jugadores, por ejemplo, en Halo 3 lo podremos hacer entre cuatro.

Lo que sí se compartirán son los mapas, según adelantó **Bonnie Ross**, jefa de 343 Industries, quien explicó que "si por ejemplo eliges el modo de captura la bandera, bien podrías comenzar jugando en un mapa de Halo: CE y seguir en otro de Halo 2 ó Halo 4… o puede que desees utilizar sólo los mapas concretos de un solo juego"

"Si bien Halo 2 será, seguramente, el juego que se verá mejor de los cuatro, porque hemos puesto especial cuidado en ese título, **nuestra meta es seguir refinando cada entrega** de aquí al lanzamiento para que todos los juegos se vean increíbles", afirmó Ross, quien comentó que "sin ir más lejos, ya la diferencia que hemos alcanzado con Halo 4 entre sus versiones de Xbox 360 y Xbox One es asombrosa".



Hyrule Warriors

A PUNTA DE ESPADAZOS

TECMO KOEI MEZCLARÁ LA ACCIÓN DE DYNASTY WARRIORS CON LA EMOTIVIDAD DEL UNIVERSO DE LINK PARA CREAR UN TÍTULO MUY LLAMATIVO PARA WII U.

BENJAMÍN GALDAMES A.
#TATSUYA-SUOU

Un juego que se anunció no hace mucho y causó un gran impacto en los fans de la saga, además de muchas expectativas, es **Hyrule Warriors**, un *spin-off* de Tecmo Koei, creadores de la serie Dynasty Warriors y supervisado por **Eiji Aonuma**, la mente maestra y el responsable de los juegos de Zelda desde Majora's Mask.

En palabras de **Nintendo** y **Tecmo Koei,** lo que se pretende con esta apuesta es transmitir la esencia de ambas series y mezclarlas para crear algo único. Por un lado, la acción al enfrentar a montones de enemigos tan presente en Dynasty Warriors; por otro, la emotividad del universo de Zelda.

Así, con ambos ingredientes, crear una experiencia diferente que podrán disfrutar los seguidores de ambas franquicias y con la tecnología que nos presenta la consola de sobremesa Wii U.

El título sigue presentando muchas dudas e interrogantes, aunque cabe destacar que **ya no se ve gráficamente tan extraño** como en su presentación meses atrás.

Puede que a muchos no les guste, debido al cambio que representa pasar del típico Zelda a uno donde tendremos a cientos de enemigos encima y nosotros destruyéndolo todo. Quizás es algo fuerte a primera vista, pero aún así en mi opinión será un hitazo en toda ley.

Es un juego **orientado totalmente a la acción**, por lo que no esperemos complicados acertijos, estrategia o exploración como en un Zelda normal. Un punto importante y definitivamente a considerar, sobre todo para los fanáticos de la saga de **Link** que pueden sentirse decepcionados por este cambio tan brusco de argumentos.

Los combates se llevan a cabo a base de combos sencillos. Nada muy especial, tal como hemos visto y apreciado en las anteriores entregas de Dynasty Warriors, con algo de variedad, pero aún así repetitivos. También podemos **hacer uso de items** para hacer frente a los montones y montones de enemigos, así como de ataques mágicos y ciertos movimientos especiales, hasta golpes en áreas para destrozar las líneas del enemigo.

Aonuma ha explicado que la intervención y aparición de varios de los personajes de la franquicia se debe a que **no es parte de la cronología oficial**, otro punto que deben tener claro los fanáticos, debido a que se puede prestar para malos entendidos respecto a la línea cronológica del juego.

"Cada personaje tiene su propia línea temporal, así que no se trata de un cruce. ¿Pero y si han sido reunidos como parte de esta historia? Esto podría forzarse argumentalmente, **pero no es algo que queramos hacer**" señala Aonuma.

A su juicio, "**el universo de Hyrule Warriors es una suerte de universo diferente**, que conecta a la cronología de Zelda, sí, pero a diferentes juegos de la saga".



Inside

LIMBO TIENE HEREDERO

EL REPUTADO ESTUDIO PLAYDEAD MARCA TERRENO CON OTRO PLATAFORMAS, ESTA VEZ EN 2.5D, QUE SIGUE LA ESTELA DE SU PREMIADA PRODUCCIÓN ANTERIOR.

JORGE RODRÍGUEZ M.
#KEKOELFREAK

Los juegos **Braid**, **Super Meatboy** y **Limbo** constituyen, según su servidor, la santísima trinidad del plataformeo indie.

El tercer juego de esta selección, oriundo de Dinamarca, sorprendió a la comunidad gamer con su sencilla, agobiante, monocroma, tétrica y pesadillezca ambientación. **Grafismo al servicio de las mecánicas** y la muerte como gran necesidad para enfrentar los desafiantes puzzles plataformeros de una enigmática historia, sin respuesta ni interpretaciones claras.

Toda la grandeza de este primer título del estudio **Playdead** radica en la confianza depositada en mecánicas refinadas, problemas desafiantes y la iteración de saltar, esquivar y eludir a la muerte detrás de cada escenario. Morir y volver a intentarlo se transformarán en la clave para superar este desafío.

Recuerdo imborrable de esta experiencia es la aparición de **la araña digital** más repelente, aterradora y realista en la animación de sus movimientos. Todo un logro en la historia videojueguil y sin recurrir ni de cerca al HD.

Y en esta E3, sin hacer mucho ruido previo, en plena conferencia de Microsoft, sale al escenario **Phil Spencer** camiseteado con Limbo y la fanaticada Indie empieza a salivar. Se venía otro juego de estos oscuros genios. Y, cómo no, lo mostrado en ese trailer nos dejó con los colmillos largos y deseando un lanzamiento a la brevedad.

El blanco y negro que dominaba al primer juego da un pequeño paso adelante con este **Inside**, para mostrarnos un escenario con dominancia de la paleta de grises, luces dinámicas en focos y linternas que esta vez se convertirán en las delatoras de nuestras correrías. Todo, con fluidas animaciones, ya marca de la casa, tanto en personajes como escenarios, y **un motor gráfico que saca partido de la nueva generación** sin necesidad de recurrir al manido fotorrealismo.

Además, se dieron el lujo de mostrar un tráiler donde prácticamente todo es *gameplay*, dejándo entrever mecánicas de juego que van íntimamente ligadas con la narración, recordándome algunas escenas al magistral **Another World** de Éric Chahi.

El protagonista de Inside es un niño, **muy parecido al alma en pena de Limbo**, que debe correr, huir, nadar, trepar, saltar, interactuar y contemplar un distópico mundo post industrial, lleno de peligros que pondrán en riesgo su vida, donde al parecer la humanidad ha sido esclavizada o fuertemente reprimida por un ominoso poder que hasta es capaz de hacer llover cuerpos, en una de las escenas más escalofriantes de lo visto en la E3.

Playdead viene a dejar en evidencia que **la potencia sin precisión no sirve de nada** y que muchísimo más valioso es un pequeño equipo con talento desbordante que 200 empleados reproduciendo el enésimo juego que quiere parecer película.


Especial E3

Kirby and the Rainbow Curse

UNA COLORIDA AVENTURA

ESTE JUEGO EXCLUSIVO PARA WII U PARECE LLAMADO A DESTACAR LAS POTENCIALIDADES DEL MANDO TABLETA DE LA CONSOLA DE NINTENDO.

BENJAMÍN GALDAMES A.
#TATSUYA-SUOU

Gracias al vídeo presentado durante esta E3 por Nintendo, nos podemos hacer una idea de hacia dónde va a ir dirigida la jugabilidad de este nuevo **Kirby and the Rainbow Curse**, aunque seguramente todavía no somos conscientes de todo. Eso sí, a primera vista parece estar basada y desarrollada sobre la base de los títulos anteriores publicados en los sistemas portátiles de la firma japonesa, aunque esperemos que la "Gran N" nos de una grata sorpresa con este gran titulo.

Puede que sólo estemos especulando, pero todo indica que se nos permitirá jugar el título completo en la pantalla del mando tableta de Wii U, sin necesidad de tener la televisión encendida.

Algo que parece indispensable para una compañía como Nintendo que debería **hacer hincapié en las virtudes** de la consola Wii U para poder aumentar las por ahora exiguas ventas de esta consola.

Y precisamente por el punto ya mencionado, el juego también hará gala de las funciones táctiles de nuestra consola. Según lo que se ha visto en el video de presentación, deberemos **ir dibujando trazos en la pantalla táctil**, que se transformarán mágicamente en rutas arcoiris, sobre las que Kirby se desplazará para llegar a lugares de difícil acceso o para buscar rutas alternativas para llegar al final de nuestro camino.

A pesar de la bidimensionalidad que hemos podido apreciar al principio, esta nueva habilidad que tendremos en nuestro poder da una **ilimitada cantidad** de pasajes, caminos y rutas a tomar para hacer de este titulo algo nuevo e innovador.

En rigor, este sistema hará que las plataformas tradicionales den paso a la habilidad, en una mecánica que ya vimos, por ejemplo, en el juego **Canvas Curse** o en **Kirby: Power Paintbrush**, ambos de la portátil DS, que terminó siendo muy adictiva.

Otro aspecto que volverá a hacer acto de presencia son las ya clásicas transformaciones del personaje protagonista, pues en distintas fases del juego **veremos a Kirby con forma de tanque, submarino o cohete**, lo que más allá de lo estético le agregará un componente jugable distintivo a cada etapa que enfrentemos.

Teniendo en cuenta que no se trata de uno de los personajes más conocidos de Nintendo, **lo último que esperaba** era que en esta E3 se anunciara un título con Kirby como protagonista. Pero ahí estaba, haciendo una aparición sorpresiva en el evento digital y dejándonos a todos los fanáticos de Nintendo con expectativas altas debido a su peculiar apuesta visual y las muchas mentes maestras detrás del juego.

Habrá, entonces, que estar expectantes respecto a este título, **que llegará el próximo año a Wii U** y que parece ir en la senda de justificar la funcionalidad del mando tableta de la consola.



Lara Croft and the Temple of Osiris

LISTA PARA EL COMBATE

LA ARQUEÓLOGA MÁS SEXY DE LOS VIDEOJUEGOS VUELVE A LA CARGA EN UNA AVENTURA DE ACCIÓN COOPERATIVA EN LA QUE ENFRENTARÁS A UN MALVADO DIOS EGIPCIO.

JORGE MALTRAIN MACHO
#MALTRAIN

La pasada generación nos entregó a **Lara Croft** no sólo en el excelente juego Tomb Raider de Crystal Dynamics, sino que antes en otra excelente aventura descargable, llamada **Lara Croft and the Guardian of the Light**. Un juego muy entretenido, que podía jugarse en compañía y que, en su momento, recibió críticas bastante positivas.

Pues bien, **Square Enix** nos sorprendió en la E3 anunciando que, además del futuro título de Tomb Raider, tendremos una secuela del título digital llamada **Lara Croft and the Temple of Osiris**, a cargo de Crystal Dynamics y que se lanzará para Xbox One, PS4 y PC.

El juego presentará, como principal novedad, la inclusión del **modo multijugador cooperativo** para cuatro jugadores, que tanto se solicitó en el anterior título. **Darrell Gallagher**, jefe de desarrollo de Square Enix, afirmó que esto le permitirá a los jugadores explorar juntos el templo de Osiris, enfrentando a hordas de enemigos del inframundo egipcio.

Al igual que en el primer título, no sólo tendremos acción en cada paso, sino también puzles por resolver y mortales trampas por eludir. "Tras la **inmensamente positiva** reacción que tuvimos por el primer juego, siempre quisimos que Lara regresara en otro clásico digital arcade triple A", apuntó Gallagher.

El desarrollador explicó que "nos emociona mucho poder expandir el legado de Guardian of the Light con una nueva aventura y, de paso, **desafiarnos nosotros mismos** a crear nuevas formas divertidas de jugar".

Según Gallagher, el hecho de combinar "los altos valores de producción de Crystal Dynamics traídos a una nueva generación de plataformas" con "un cooperativo entre cuatro jugadores" no hacen sino "darnos la confianza" de que se tratará "de un título que podrán disfrutar tanto solos, pero sobre todo con tus amigos".

El juego, que tendrá soporte para **multijugador local o en línea**, volverá a ofrecer una experiencia con vista cenital, en el que contaremos con cuatro personajes. Además de Lara, tendremos a otro explorador como **Carter Bell** y los dioses egipcios **Horus** e **Isis**, que estarán aprisionados en el templo.

Esta nueva entrega, que por ahora no tiene fecha de lanzamiento, aunque todo indica que saldrá a comienzos de 2015, se ambientará en el desierto egipcio y, durante la aventura, Lara Croft tendrá que aliarse con Bell y los mencionados dioses para derrotar al diabólico dios **Set**.

Por supuesto, no lo tendrán nada fácil y no sólo deberán hacerle frente a los peligros de la naturaleza, como las mortales trampas de arenas, sino también a legendarias deidades y mitológicas criaturas… y todo mientras recobramos **fragmentos de Osiris** para detener los planes de Set de esclavizar a la humanidad. Nuestras pistolas ya están cargadas.



ASINCRONÍA MARCA SUDA

EN EXCLUSIVA PARA PLAYSTATION 4, EL DESCHAVETADO Y MACARRA ESTUDIO GRASSHOPPER TRANSFORMA UN VIEJO PROYECTO EN UN FREE TO PLAY.

JORGE RODRÍGUEZ M.
#KEKOELFREAK

Tal vez no sea un genio brillante, innovador y con hordas de fans de la talla de otros desarrolladores, pero como pocos, los juegos de **Suda 51** pueden jactarse de un sello de autor inconformista, irónico, violento, carismático y sin deseos de estancarse bajo el nombre de una sola saga.

Para muestra un botón: **Super Fire Pro Wrestling Special** es más conocido por un final digno del desquiciado Takashi Miike que por sus virtudes en el *press and catching* machacando botones.

A su espalda ya carga con el peso de juegos que no han reventado las listas de los más vendidos ni han arrasado con premios ni generan el *hype* de otras sagas, **pero cada una de estas obras rebosa carisma**, lo que cada vez extrañamos más en un panorama industrial de géneros-genéricos.

Killer 7, **No More Heroes**, **Shadow of the Damned**, **Lolipop Chainsaw** y **Killer is Dead** nos miran desde la estantería jactándose de sus metareferencias videojueguiles, cruces de la cuarta pared, guiños a la cultura pop, asesinos románticos, galanes irresistibles, bombas sexies, malos de folletin, orgullo por las japonesadas y mucha, pero mucha incorrección política. Así que el anuncio de un nuevo juego de este señor es siempre una buena noticia.

El año pasado mostró un escueto pero espectacular teaser de un proyecto exclusivo para PS4, **Lily Bergamo**, que lucía un aspecto visual sacado directamente de un animé, con enemigos gigantes y una protagonista femenina. Lucía espectacular.

Y en esta E3 nos dejó con la miel en los labios anunciando que su anterior proyecto sufrió tantas modificaciones en el camino que prefirió abofetearnos y decirnos “déjenlo morir, porque les traigo algo nuevo”. **La propuesta destila originalidad**, porque nos hallamos ante un multijugador asincrónico, concepto que reposa en la sencilla premisa de que si morimos, apareceremos en la partida de otro jugador como enemigo. Gran parte de la diversión e identidad del título vendrá de la mano de morir una y otra vez, a fin de incorporar más y más NPCs creados por los propios usuarios.

Nuestro avatar en la primera partida aparecerá desarmado, en calzoncillos y con poco más que una máscara de gas, siendo necesario robar equipo, armas y ropa de nuestros enemigos. Cada victoria nos permitirá subir en una escala de niveles y rankings aún en desarrollo, pero se promete **un juego de acción extrema**, como ya es sello de la casa, con la ventaja de ser un *free to play* que por ahora no considera la compra de armas para monetizar el título, pues “comprometería el aspecto survival del juego”.

Por ahora, nos queda sólo armarnos de paciencia para conocer más detalles y esperar su lanzamiento exclusivo en PlayStation en algún momento de este año.


Especial E3

LIBERA TU IMAGINACIÓN

LOS NUEVOS PERSONAJES, EL MULTIJUGADOR Y UN NUEVO MODO CREAR, HACEN QUE SACKBOY Y SUS AMIGOS VUELVAN CON MÁS FUERZA A PLAYSTATION 4.

JUAN FLORES VIDELA
#ELJOTAHGAMER

En el E3, hubo muchos juegos nuevos interesantes, pero que ya se habían filtrado antes de que empezara el evento. Por eso, para los seguidores de la saga **LittleBigPlanet**, fue una alegría saber que la tercera entrega de uno de los juegos más creativos de PlayStation 3, estaba cerca y para PS4. Muchos más, considerando que los pillos de **Media Molecule** habían dicho que no iban a estar en la gran feria del videojuego.

Y aunque LBP estuvo y fue la gran sorpresa, es verdad que el estudio no estuvo presente, pues luego confirmaron por Twitter que la nueva aventura de **Sackboy** no estaba siendo desarrollada por ellos, sino que **Sony External Development Studio Europe** y **Sumo Digital** serán los encargados de llevar al personaje a PlayStation 4.

Hay muchas cosas interesantes en el LittleBigPlanet nuevo y una de ellas es que Sackboy no estará solo, sino que lo acompañarán **tres personajes nuevos** con habilidades únicas que nos ayudarán a pasar los niveles.

Así es como, disfrutaremos de la compañía de tipos como **Toggle**, un personaje entrañable que tan pronto mostrará un tamaño imponente y usará su fuerza para empujar objetos muy pesados que impidan nuestro avance como, tras una transformación, se convertirá en un ser diminuto que podrá desplazarse a gran velocidad (incluso sobre el agua) y colarse por pequeños huecos de los decorados.

Luego tendremos a **Oddsock**, una especie de perro raro que gozará de gran agilidad y tendrá la capacidad de escalar por muros y diversas partes de los fondos. Y por último estará **Swoop**, un pájaro de trapo que gracias a su capacidad para volar se convertirá en uno de los personajes más solicitados, pudiendo llevar a cuestas al resto de sus compañeros. Los tres formaran un equipo, con el ya conocido Sackboy y tendrán que acabar con el malvado **Newton** y sus planes no demasiado agradables para con el nuevo planeta llamado **Bunkum**.

La cooperación también va a ser clave en esta nueva aventura junto a Sackboy y esa es la razon de que en esta tercera parte **se incluyera un modo cooperativo de 4 personas** que podrán jugar a tu lado con otro mando o, si se prefiere, jugar online a través de otra consola.

El **Modo Crear** también ha sido completamente rediseñado con nuevas y potentes herramientas, incluyendo la personalización de cada uno de los personajes jugables, dando a la comunidad aún más opciones para expandir masivamente posibilidades de UGC. El crear también es más fácil que nunca, gracias a los nuevos avances del DualShock 4, **como el Pad táctil**, donde se logra una nueva experiencia creativa.

Veremos los resultados de este nuevo LittleBigPlanet 3 en **noviembre de este año**, fecha en que se estrenara para PlayStation 4 y PS3.



Mario Maker

CREA TU PROPIO MARIO

LOS FANS DE MARIO TIENEN UNA CITA IMPERDIBLE CON ESTE TÍTULO, DONDE PODRÁN CREAR SU JUEGO SOÑADO CON EL FONTANERO DE NINTENDO.

BENJAMÍN GALDAMES A.
#TATSUYA-SUOU

Que Nintendo presente un nuevo título con su personaje más emblemático no parece ser demasiado llamativo en una E3. Sin embargo, este nuevo **Mario Maker** apunta a ser el sueño de todo fanático del fontanero más famoso del mundo de los videojuegos.

Es, de hecho, la apuesta de Nintendo por atraer a público más creativo a su consola Wii U, mezclando dos estilos gráficos que confían en que atraiga tanto a los más jóvenes como los veteranos que deseen probar suerte creando sus propios universos.

Se comienza con un lienzo en blanco, una idea, un poco de arte en tu propio corazón y, como única inclusión, el propio Mario y un fondo básico de ladrillo. Desde este punto de partida, ya se pueden agregar bloques, cajas de interrogación o los bloques que proporcionan hongos para que Mario crezca.

Así, podremos pasar desde el esquema básico de la primera pantalla del clásico **Super Mario Bros**, que cualquier gamer puede reproducir con los ojos cerrados, hasta donde llegue nuestra imaginación.

Los **tubos verdes** pueden ser ajustados en altura, manteniendo pulsada la parte superior con el stylus y moviéndonos ya sea hacia arriba o hacia abajo. Además, eliminar elementos indeseados es sencillo y bastará con seleccionar la goma de borrar o agitar el lápiz por encima de los mismos, **como si hiciésemos un borrón**. Todo de una forma muy intuitiva.

Y todavía queda lo más divertido, que es la posibilidad de **ir añadiendo enemigos a nuestro antojo**, una vez que tengamos construidos nuestros niveles. Se podrán poner donde nos dé la gana, sin limitación, sin leyes de gravedad e incluso podemos ponerles alas, arrastrando el icono respectivo a la espalda del enemigo. Listo, así de simple. ¿Quizás no nos gusta el tono verde de una tortuga? Agitamos el lápiz por encima y cambiará a rojo.

Los niveles, que tan cortos nos parecían a veces en los juegos, aquí podrás hacerlos infinitos y, esperamos, teniendo la opción de compartirlos en comunidad.

Lo bueno del sistema es que **podremos probar lo que llevemos construido** cuando queramos. Incluso, si sólo queremos saber cómo quedó una zona concreta, basta con desplazar a Mario hasta allí para ver qué tal queda.

¿Y si no quedamos a gusto con lo elaborado? Siempre nos queda el **modo edición**, gracias al que podremos mover esa plataforma que era inaccesible o quitar a esos enemigos alados que se nos hicieron imposibles cuando no pensamos en cuán indeseados podrían ser.

Por si todo esto fuera poco, Nintendo adelantó que el título, que llegará en 2015, tendrá un **editor de música**, siempre bastante simple y que toma como base el **Mario Paint** de Super Nintendo. Más completo, imposible.



Metal Gear Solid V: The Phantom Pain

EL REGRESO DE BIG BOSS

EL VIDEOJUEGO MÁS ESPERADO POR MUCHOS NOS DA SEÑALES DE REINVENCIÓN, PERO MANTENIENDO LA ESENCIA QUE LO CATAPULTÓ A SU GRANDEZA.

PATRICIO OLEG MAKIEVSKY
#CLINT EASTWOOD

Después del tan controvertido Metal Gear Solid V: Ground Zeroes el cual incluso fue denominado como "demo" por muchos, se esperaban con ansias nuevos detalles sobre **Metal Gear Solid V: The Phantom Pain** en la E3. ¡Pero sorpresa! No tuvimos que esperar a que la feria comenzara, ya que unas horas antes se filtraría en la web un espectacular tráiler, digno de **Hideo Kojima** lo que causó que a la hora de ser presentado oficialmente no lograse el impacto esperado. Eso sí, más allá de lo anecdótico, nos dejó en claro que el juego se nos viene en serio.

El trailer inicia con los vestigios de una sangrienta batalla y sus crudas consecuencias, en la que vemos a un **Big Boss** con restos de metralla y brazo biónico en un emotivo funeral para sus caídos, y ahora a cargo de un nuevo ejército denominado **Diamond Dogs**. Esto, seguido por momentos que dan para varias especulaciones, como por ejemplo la aparición de un Metal Gear a lo lejos, la verdadera identidad del niño que vemos luchando contra nuestro héroe, el cual se ha presentado como **Eli**, o la "troll" fecha de lanzamiento del juego, que nos indica que sería en 1984. Y todo acompañado del tema "Nuclear", de **Mike Olfield**, que ayuda a darle aún más emotividad al video.

Pero no sería lo único. Ya terminada la E3, el estudio **Konami** también dio a conocer un *gameplay* oficial de casi 30 minutos, donde podemos ver a Big Boss en una desértica zona de Afganistán, en la cual debe abrirse paso a través de varios guardias enemigos para poder encontrar a **Master Miller**.

En él nos encontramos con un inmenso mapa muy bien detallado, en el que **el sigilo seguirá siendo el ingrediente principal** y en el cual volveremos a utilizar el sistema de rescate tierra-aire, Fulton, empleado anteriormente en Peace Walker, con el que reclutaremos por medio de un globo paracaídas a soldados enemigos, vehículos, contenedores con recursos y hasta una cabra, los cuales aparecerán en nuestra base una vez que la visitemos.

Otro detalle importante es **el regreso de la clásica caja de cartón**, que contará con nuevos usos y habilidades que nos ayudarán bastante a la hora de combatir a un enemigo sin ser detectado. También tendremos otras formas de distracción, como solicitar materiales y hacerlos caer sobre enemigos o **el uso del polémico brazo biónico** que se podrá rotar y de esta manera crear ruidos para que los soldados se acerquen, reemplazando lo que en otras entregas era la acción de golpear la pared.

Sumemos, además, nuevas formas de transporte, desde vehículos tradicionales hasta áreas en que podremos dejarnos llevar y galopar **en este juego de mundo abierto** que ratifica como uno de los pesos pesados de la industria a un Kojima que nos puede seguir *hypeando*, aunque algunos lo renieguen.


Especial E3

Mirror's Edge

UN PARKOUR RENOVADO

UNA DE LAS FRANQUICIAS MÁS INNOVADORAS DE LA PASADA GENERACIÓN ESTÁ DE VUELTA. ¿LOGRARÁ ESTA VEZ ENCANTAR A LOS JUGADORES TRADICIONALES?

FELIPE JORQUERA LASTRA
#LDEA20

Corría el año 2008 cuando veía la luz por primera vez Mirror's Edge. Un título desarrollado por **DICE**, en colaboración con **Electronic Arts**, que nos presentaba una propuesta bastante atractiva y que pocas veces se había visto en los videojuegos. Y es que, en este caso, lo primordial no era lograr un objetivo a punta de balazos, sino correr, saltar, esquivar y desarmar a los enemigos evitando el combate directo.

Sin lugar a dudas, el primer **Mirror's Edge** fue un gran videojuego, pero lamentablemente pasó casi sin pena ni gloria e, incluso, fue muy castigado por la prensa con notas verdaderamente paupérrimas pese a la calidad y originalidad del título.

Por suerte para los amantes de **Faith**, sus aventuras continuarán tratando de enamorar a los jugadores con su novedosa propuesta de intentar introducirnos en un mundo donde lo importante es la fluidez y rapidez de nuestros reflejos.

Pese a que poco se sabe hasta la fecha de este nuevo proyecto, DICE nos mostró durante esta E3 que el juego sigue en desarrollo, a cargo de un pequeño equipo y que va por un buen camino.

Las promesas del estudio no son pocas y hablan de **evolucionar a nuestra protagonista**, agregándole nuevos movimientos, técnicas y golpes, entre otras características. El juego, además, también sufrirá una pequeña transformación con respecto a su anterior entrega, pues DICE quiere que sea más accesible a los jugadores novatos, pero que a la vez premie a los jugadores más experimentados.

¿Cómo van a lograr esa mixtura? Es un misterio, aunque desde el estudio han asegurado que algunas de las claves pasarán por **darle una mayor variedad de movimientos a nuestra protagonista** y mejorar el sistema de combate para hacerlo más intuitivo, pero también capaz de aprovechar las nuevas habilidades de Faith.

En cuanto a las mejoras que podemos encontrar en esta nueva entrega, se habla además de un posible **modo cooperativo en línea**, que nos permitirá superar diferentes desafíos o retos que nos pondrá el juego.

Se rumorea, incluso, que tendrá **un competitivo modo en línea**, donde la base sería recorrer una zona más rápido que nuestros rivales. Otro de los puntos importantes y confirmado por la productora del juego, **Sara Jansson**, es que el juego contará con un mundo completamente abierto donde tendremos incluso misiones secundarias que podremos completar con nuestros compañeros.

Esta vez, el guión no correrá por parte de la escritora de la primera entrega, **Rihanna Pratchett**, apostándose por sangre nueva. No se espera, en todo caso, que el título salga a corto plazo y todo indica que deberemos armarnos de paciencia, al menos, hasta comienzos del 2016.



Mortal Kombat X

VIOLENCIA EN LA SANGRE

DE LA MANO DE NETHERREALM Y WARNER BROS, EL PRÓXIMO AÑO REGRESARÁ A CONSOLAS Y PC EL JUEGO MÁS BRUTAL. ¡FINISH HIM!

DAVID IGNACIO P.
#AQUOSHARP

Muchos, entre los cuales me incluyo, consideran a esta saga como débil en cuanto a jugabilidad. No obstante, **es indiscutidamente uno de los grandes del género**. Y es que, pese a no ser un referente en torneos ni competiciones, aun así es uno de los exponentes más trascendentales en lo que a juegos de pelea se refiere.

Su importancia no sólo radica en los hitos que tiene a su haber, como por ejemplo tener **el polémico honor** de ser el título causante de la implementación de un sistema de clasificación según edades, sino que además fue uno de los primeros juegos en **usar a personas reales digitalizadas**, logrando así un tremendo atractivo en lo que al apartado grafico se refiere.

Ya está casi de más destacar el generoso uso de la hemoglobina como elemento visual, pues cualquiera que haya estado en las interminables filas que se formaban en las salas de arcade para jugar Mortal Kombat 1 ó MK2 sabe que esta característica es prácticamente una marca registrada del titulo.

Hagamos un poco de historia. Allá por el año 1992, los señores **Ed Boon** y **Jhon Tobias** entraban por la puerta grande a la industria de los videojuegos gracias a esta creación, denominada simplemente como Mortal Kombat. El juego fue un éxito inmediato, tanto así que logró opacar al que hasta ese momento era el rey indiscutido, es decir, **Street Fighter**.

Gracias a esto, no fue de extrañar que al poco tiempo viniera una secuela, la cual superó en todo sentido a su antecesora y se convirtió en el que es, hasta hoy, el más reconocido e importante título de la saga.

Posteriormente, en el tercer y cuarto episodio, todo siguió bien, pero no tanto como antes. Tal vez ya no causaba el mismo impacto o quizás el intento de darle mayor peso, por medio de incluir mecánicas más complejas y mayor variedad de movimientos, hizo que el título perdiera parte de su identidad.

Luego, todo se vio empantanado, las entregas subsecuentes dejaron bastante que desear y los líos financieros hacían pensar que tal vez todo llegaría a su fin.

Afortunadamente para los amantes de los juegos de peleas, en la pasada generación de consolas fue el momento en el cual volvieron en gloria y majestad los golpes brutales y los litros de sangre, de la mano de los ya icónicos **Raiden**, **Sub Zero**, **Scorpion** y compañía, en un titulo que devolvía a la saga a su merecido sitial de honor.

Y ahora, poco antes de la E3, ya vimos cómo, de la mano de un cinemático trailer se anuncia un nuevo regreso con **Mortal Kombat X** que promete ser más espectacular que nunca, sacándole el mayor provecho a la "new gen", con gráficos espectaculares y, más importante aún, esos sanguinolentos combates que sólo esta saga sabe encarnar.



No Man's Sky

AMBICIÓN NIVEL INDIE

EL PEQUEÑO ESTUDIO HELLO GAMES VOLVIÓ A ROBARSE LA PELÍCULA CON UN TÍTULO QUE PROMETE UNA AVENTURA ÉPICA EN UN UNIVERSO INFINITO. SIMPLECITO.

JORGE MALTRAIN MACHO
#MALTRAIN

A diferencia de los grandes estudios, **Hello Games** no tuvo un stand en la E3. No puso ni grandes letreros ni tenía lindas modelos para promocionar su próximo juego. Pero este pequeño equipo de diez desarrolladores volvió a robarse la película, tal como lo hizo durante la entrega de los premios **Spike**, con un breve tráiler, en diciembre del año pasado.

Esta vez, el escenario fue aún más grande: la conferencia de Sony. Y allí, entre los anuncios de juegos como Bloodborne o Uncharted 4, brilló con luz propia el ambicioso **No Man's Sky**, que llegará en una fecha indeterminada a PC y consolas de la nueva generación, "aunque primero a PlayStation 4", según el ejecutivo de la firma nipona, **Adam Boyes**.

Un emocionado **Sean Murray**, cofundador de Hello Games, se paró en el escenario tras presentar un hermoso nuevo tráiler de su juego y nos maravilló explicando el ambicioso proyecto que tienen entre manos: un juego de ciencia ficción y exploración, ambientado en **un universo infinito** y generado de forma procedimental.

"Es un juego sin límites. Si ves una montaña, vé a treparla. Si desde ahí ves otro planeta en el horizonte, ese será un lugar real, con su propia ecología y podrán subirte a su nave, volar por el espacio e ir allá para explorarlo", explica Murray mientras nosotros no dejamos de abrir la boca asombrados ante tamaño concepto.

Murray, quien describió como **"una locura"** lo vivido en la E3, agregó que "cada estrella en el cielo será la luz de un sol con su propio sistema solar esperando que vayas, lo descubras y te aventures".

Parece un proyecto increíble para cualquier estudio, pero aún más para este puñado de ambiciosos jóvenes, cuyo único título a su haber es el divertido **Joe Danger**. Pero, según afirma Murray, No Man's Sky es un juego "que ha estado en nuestras mentes por mucho tiempo".

De hecho, sus raíces están en la experiencia del propio Murray, **quien creció en un rancho en Australia**, en medio de la nada, "donde si algo malo ocurría, te decían que te quedaras donde estabas, encendieras una fogata y esperaras que alguien te hallara". Y, claro, esto en un lugar donde "las noches tenían más estrellas de las que podías contar", lo que sin duda encendió la imaginación del desarrollador.

Respecto a la historia de No Man's Sky, pocos sabemos. Sólo hemos visto que se trata de **un universo abierto**, muy colorido y con planetas autogenerados, por lo que cada sistema será único. Aunque de seguro habrá un arco argumental que hilará el desarrollo de la aventura.

Mientras tanto, sólo podemos cruzar los dedos para que el estudio pueda hacer frente a un proyecto de esta envergadura y **responda a las expectativas**. Nuestra atención ya se la ganaron.



Ori and the Blind Forest

PLATAFORMAS A LA GHIBLI

OTRO TÍTULO INDIE QUE BRILLÓ COMO TRIPLE A EN ESTA E3 LLEGARÁ EN EXCLUSIVA A XBOX ONE CON SU PLATAFORMEO DE DIBUJO ANIMADO.

JORGE RODRÍGUEZ M.
#KEKOELFREAK

Si pudiéramos dar como ganador a algún “equipo” en esta E3, sin dudar **le daría mi voto al indie**, que usó sus nuevas redes de contactos entre las plataformas consoleras tradicionales para brillar con luz propia y dejarnos asombrados con sus novedosas propuestas.

Y entre los que dieron el batacazo se encuentra este **Ori and the Blind Forest**, que nos dejó asombrados, enternecidos y emocionados con un prometedor tráiler, lleno de un gameplay que nos hizo recordar lo mejor del **Studio Ghibli,** por su bello arte, estética y asombrosa animación para un videojuego; algo de **Dust an Elysian Tale**, gracias a sus diseños pintados a mano y su enormes sprites; e incluso un poco del ansiado y extrañado **The Last Guardian**, por la emotiva relación que desarrollan los personajes protagonistas del adelanto.

En esta aventura controlaremos a **Ori**, el último de los guardianes espirituales de un mágico, misterioso y moribundo bosque, quien debe hacer frente a **Kuro**, el Búho Oscuro, quien es el responsable de arrebatarle al ser que más quería.

El juego pertenece a **Moon Studios**, formado por algunos ex Blizzards encargados de cinemáticas, y ha sido desarrollado en exclusiva para Xbox One, con el **Unity Engine**.

Centrará su gameplay en una aventura de plataformas y acción **con mucho énfasis en la exploración**, potenciada con la recolección de orbes que mejorarán nuestro árbol de habilidades, que nos permitirá llegar a nuevas secciones del mapa y enfrentar con distintos ataques a los enemigos repartidos por el camino, en plan metroidvania.

La resolución de puzzles completa el panorama de una experiencia que pone como guinda de la torta un componente narrativo-jugable **con una potente carga emotiva**, que hará las delicias de quienes disfrutan emocionarse al momento de tomar un gamepad.

Quienes pudieron probar el juego en la reciente E3 alaban su **pulido sistema de control**, de una precisión sobresaliente para tratarse de un juego con tanto énfasis en el apartado gráfico.

Se destaca también su **alto nivel de dificultad**, tanto en los combates que tendremos con distintas entidades del bosque como en puzzles, castigándose inmisericordemente nuestros errores de ejecución con la muerte, por lo que será necesario repetir nuestras acciones desde puntos de guardado que nosotros mismos iremos desperdigando y movilizando a través del mapa.

Agradecemos este detalle *hardcore* en un panorama **intensamente casualizado** y nos sorprende encontrarlo en un juego tan lleno de ternura visual.

Fanáticos del plataformeo, los puzzles y la acción, a dejar su radar prendido.


Especial E3

Phantom Dust

EN POLVO TE CONVERTIRÁS

UNA EXCLUSIVA DE LA XBOX ORIGINAL, CONVERTIDO EN JUEGO DE CULTO POR SU ALTA CALIDAD, BAJA DIFUSIÓN Y MELANCÓLICA TRAMA, TENDRÁ UN "REBOOT" EN LA XBOX ONE.

JORGE RODRÍGUEZ M.
#KEKOELFREAK

La mayoría arrugamos la cara cuando comenzó el trailer. No teníamos idea de que iba todo ese despliegue de superpoderes en un enfrentamiento callejero entre guerreros canalizando energías en ese entorno urbano-contemporáneo que en un abrir y cerrar de ojos se transforma en post apocalíptico. Esa melancólica melodía al piano con reminiscencias a **Erik Satié**, ese enfrentamiento a cámara lenta entre poderes azules y rosa, y esa frase al cierre de rezaba **"La batalla por la realidad comienza"**.

Pocos sabían que **Phantom Dust** fue un juego lanzado el 2002 en exclusiva para la original Xbox, con una limitadísima distribución mundial, que contribuye a darle al juego un aire de misterio, exclusividad y culto, sobre todo si a la ecuación le sumamos que detrás está el creativo responsable del famoso Panzer Dragoon, el gran **Yukio Futatsugi**.

El juego original transcurría en una tierra asolada por el desierto nuclear. La humanidad está recluida bajo tierra y carece de recuerdos de su origen e historia. Solo unos pocos dotados, los **Espers**, son capaces de sobrevivir por breves períodos de tiempo sobre la superficie, y son enviados por los supervivientes a buscar viejas reliquias que contienen los últimos vestigios de identidad de una raza agonizante.

Futatsugi tiene como gran inspiración para esta obra el discurso intimista y reflexivo sobre lo que nos define como humanos presente en la imprescindible **Blade Runner**, sumandos referencias de la ciencia ficción provenientes de clásicos como **El Planeta de los Simios**, **La Jetée** y **Dark City**.

La mecánica del juego se sustenta en la exploración por ese mundo derruido en 3D, junto a combates alimentados por el poder del polvo controlado por los Espers, que se materializa en un complejo sistema de combates inspirado en **Magic The Gathering**, el famoso juego de cartas, combinando la estratégica gestión de más de 300 habilidades organizadas en 5 escuelas distintas (psíquica, óptica, naturaleza, ki y fe) que a su vez se usan de 5 maneras distintas (ataque, defensa, borrar, condición, especial y ambiental).

El éxito en nuestros enfrentamientos dependía de qué tan astutos éramos al momento de escoger y combinar habilidades y escuelas para armar nuestro arsenal de ataques, limitados por el número de escuelas que podíamos combinar.

La influencia nipona se deja caer en este apartado, tomando la acción como grandes referentes visuales a **Dragon Ball** y **Akira**.

Del remake no conocemos más detalles que los mostrados en esta E3, pero Microsoft promete revelar novedades pronto. Se rumorea que el creador del juego original podría estar involucrado, ya que hace poco lanzó el **Crimson Dragon** en exclusiva para la Xbox One.



Pokémon Rubí Omega & Zafiro Alfa

ACCIÓN A DOS BANDAS

NINTENDO NOS OFRECERÁ UN REMAKE DE LOS CLÁSICOS RUBÍ Y ZAFIRO, LANZADOS EN 2002 PARA LA GBA, CON LA MISMA JUGABILIDAD DE SIEMPRE, PERO CON VARIAS NOVEDADES.

BENJAMÍN GALDAMES A.
#TATSUYA-SUOU

El rey de la saga de juegos de Pokémon vuelve en gloria y en majestad. No, no es una nueva aventura ni un título donde tengamos que hablar con Pikachu ni un juego de cartas. Hablamos del esperado remake de dos de las grandes entregas para la consola Gameboy Advance: **Pokémon Omega Rubí** y **Alfa Zafiro**.

Se ha especulado mucho respecto a esta entrega y muchos fans a nivel mundial han estado esperando la remasterización de estos títulos, que fueron un gran hit durante mucho tiempo. No serán, por cierto, los primeros en seguir esta fórmula, pues ya tuvimos los remakes en GBA de **Pokémon Fire Red** y **Pokémon Green Leaf**.

En este caso, tendremos nuevas versiones de los clásicos Rubí y Zafiro, lanzados en 2002 en Japón y que, en su momento, fueron megahits de Nintendo. Ambientado en la región de Hoen, nuevamente viviremos y encarnaremos a un héroe que debe luchar contra viejos rivales, increíbles pokémons y, como meta final, llegar a la **Liga Pokémon**.

Se ha dicho también de que dependiendo de la versión que compremos podremos capturar a **Primal Groudon**, **Primal Kyogre** y nuevas megaevoluciones. Tampoco sería de extrañar que los creadores incluyeran novedades no anunciadas, pues siempre ha sido el estilo de Pokémon agregar cosas nuevas en sus remakes para darles un toque distintivo, pero sin perder el factor nostalgia.

"Pokémon Rubí Omega y Pokémon Zafiro Alfa traen un soplo de aire fresco a los juegos Pokémon", afirmó Nintendo al anunciar las remozadas entregas, agregando que "los juegos originales cosecharon gran éxito entre los seguidores de las franquicias y esta nueva edición nos promete una apasionante historia enmarcada en un novedoso y espectacular mundo".

Para los más conocedores de la franquicia, además, se entregaron otras informaciones relevantes. Por ejemplo, que tanto **Sceptile** como **Swampert** recibirán megaevoluciones en esta entrega. Así, Mega-Sceptile será del tipo Planta-Dragón, mientras que Mega-Swampert mantendrá su tipo de Agua-Tierra. El primero adquirirá una nueva habilidad, llamada "**Lightning Rod**", mientras que el segundo recibirá la de "**Mud Fish**", que duplicará su velocidad en la lluvia.

También trascendió, en la revista japonesa CoroCoro, que **Diancie** también podrá megaevolucionar y tendrá una habilidad especial, aunque de momento se desconoce cuál será. En tanto, **Blaziken** volverá a hacer acto de presencia en esta entrega.

Sabemos, además, que **Bruno** y **Aura** serán los protagonistas de la aventura, junto al campeón de la región de Hoenn, **Máximo**. Además, los equipos Aqua y Magma seguirán siendo los malvados de una doble entrega que llegará el **21 de noviembre** para la portátil 3DS.



Rainbow Six Siege

DE POLICÍAS Y LADRONES

ACCIÓN, ESTRATEGIA Y DESTRUCCIÓN. LA APUESTA DE ESTE JUEGO, QUE LLEGA RENOVADO, PARA DEMOSTRAR QUE NO ESTABA MUERTO... SÓLO SE TOMABA UN PEQUEÑO DESCANSO.

FELIPE JORQUERA LASTRA
#LDEA20

Muchos se acordarán de la E3 2011, donde se nos presentaba por primera vez **Rainbow Six Patriots**, un shooter que prometía bastante con sus opciones tácticas. En el video lanzado en aquel año se veía a un grupo SWAT tratando de salvar a un rehén lleno de bombas que buscaba destruir el Times Square.

Luego de tres años de no escuchar nada del título por parte de **Ubisoft**, nos encontramos con este renombrado **Rainbow Six Siege**, que intentará llevar al desfasado Patriots a un nivel nunca antes visto dentro de la saga.

Ya viene siendo habitual que en la conferencia de Ubisoft veamos algunas sorpresas y este año no fue la excepción con la vuelta de una de sus franquicias más veteranas.

Esta vez la saga toma un rumbo **hacia el multijugador en línea**, donde tendremos la opción de elegir entre dos bandos, los SWAT y los bandidos. Por lo visto durante la demostración, se formarán dos equipos de cinco personas cada uno y tendremos que luchar por rescatar al rehén con los policías o defender nuestra posición con los delincuentes.

Tendremos un minuto de preparación, tiempo durante el cual deberemos elegir por dónde actuar con los SWAT. Por ejemplo, elegir hacerlo por aire o por detrás de una casa. **La idea es siempre sorprender a nuestros enemigos**. Por parte de los bandidos, podemos poner trampas, reforzar la casa y elegir dónde ponemos a nuestro rehén a la espera del asalto. Ubisoft ha dejado en claro que este modo de juego no será el único que veremos en Siege, pero por el momento tendremos que conformarnos con esta demostración.

Una de claves que se mantienen en la franquicia son las opciones tácticas con las que contamos. Esta vez aumentarán, ya que no sólo tendremos a nuestra disposición los gadgets de los SWAT (bombas teledirigidas, granadas segadoras, cámaras, escudos, etc), sino que también contaremos con **un gran número de instrumentos por parte de los bandidos**, tales como poner alambres de púas como trampas, la opción de reforzar algunas entradas y ventanas, bombas de humo y un sinfín de artefactos que van dirigidos a complicar la tarea de los policías.

Otro de los puntos fuertes que quiere demostrar este nuevo Rainbow Six es la destrucción de los escenarios. Tal como se demostró en la pre-alfa del juego, **cada parte de la casa podrá ser destruida**, algo que dará como resultado algunas opciones tácticas de lo más novedosas, como por ejemplo destruir el piso de la casa para arremeter contra nuestros enemigos desde las alturas mientras nuestros compañeros lo hacen desde la entrada principal.

El nuevo Rainbow Six Siege se espera que llegue **a mediados del 2015** para PS4 Xbox One y PC.



Rise of the Tomb Raider

SUPERVIVENCIA EXTREMA

TRAS LA EXCELENTE ENTREGA PASADA, CRYSTAL DYNAMICS SE PONE LA VARA ALTA CON UNA SECUELA QUE VOLVERÁ A PONERNOS EN LA PIEL DE LA SEXY LARA CROFT.

JORGE MALTRAIN MACHO
#MALTRAIN

La conferencia de Microsoft previa a la E3 nos ofreció un atractivo desfile de juegos a lo largo de casi hora y media. Pero entre todos ellos, el mayor caramelo para los fanáticos de Lara Croft fue la confirmación del regreso de la sexy arqueóloga en una nueva aventura que se llamará **Rise of the Tomb Raider** y que estará disponible a fines del próximo año para las consolas de la nueva generación.

El estudio **Crystal Dynamics**, que sumó experiencia en Xbox One y PlayStation 4 con la excelente conversión de su primera aventura a comienzos de año, volverá a ponerse a cargo del desarrollo de la premiada franquicia, como siempre bajo el paraguas de **Square Enix**.

Darrell Gallagher, jefe de desarrollo de estos últimos, no se quedó corto en promesas y aseguró que el título "redefinirá los juegos de supervivencia y acción", pues si en la primera aventura Lara comenzaba recién a formarse como una superviviente, aquello fue sólo "un primer acercamiento" y en esta secuela tendremos que utilizar todas nuestras habilidades para superar los desafíos que se nos impondrán.

"Tendrá que aprender a confiar en nuevos amigos y, finalmente, **aceptar su destino como saqueadora de tumbas**", apuntó Gallagher, mientras va descubriendo el "mundo profundo y misterioso" del que sólo alcanzó a dar un primer vistazo en el anterior Tomb Raider.

Desde el estudio nos prometen, además, que la mayor potencia de las nuevas consolas, sumadas al motor **Foundation** que desarrollaron ellos mismos, les permitirá crear "escenas de acción aún más épicas e intensas" y, según Gallagher, "todo esto se desarrollará en **un área tres veces mayor**" que en el juego anterior.

Esta zona nos permitirá recorrer algunas de las regiones más imponentes y peligrosas del mundo y, por los primeros bosquejos conocidos, todo indica que al menos uno de los ambientes no será una isla tropical, sino un clima nevado más cercano a lo que podrían ser los Himalayas… algo sobre lo que tendremos confirmación recién el 2015, seguramente.

El corto tráiler, además, nos permitió observar **la calidad de las animaciones**, que según el estudio "serán mejores que cualquier gráfico generado por ordenador", lo que se sumará, de acuerdo a Gallagher, "al regreso de las tumbas y a un estilo muy particular de acción".

Dos cosas sí están totalmente confirmadas. Una es que la escritora **Rhianna Pratchett** volverá a ponerse al frente del equipo de guionistas, buscando darle profundidad a los motivos de Lara para convertirse en la intrépida aventura que sabemos que será. La otra es que la bella actriz **Camilla Luddington**, a quien quizás conocen por su papel como interna en la serie Grey's Anatomy, volverá a enfundarse en la piel de la heroína. Al menos, por curvas, no se queda atrás…



Especial E3

Scalebound

CORAZÓN DE DRAGÓN

MICROSOFT ANUNCIÓ DURANTE LA ÚLTIMA E3 ESTE JUEGO EXCLUSIVO PARA XBOX ONE, CON EL CUÁL PRETENDEN ENRIQUECER SU CATÁLOGO DE MUNDOS ABIERTOS.

PATRICIO OLEG MAKIEVSKY
#CLINT EASTWOOD

Durante la conferencia de Microsoft, los de Redmond nos sorprendieron con el trailer de **Scalebound**, un juego desarrollado por Platinum Games y publicado por su división de videojuegos, que aterriza a Xbox One como uno de los exclusivos anunciados durante la exhibición para la consola. El juego es el nuevo proyecto del reconocido **Hideki Kamiya**, quien también ha estado a cargo del diseño de títulos como **Bayonetta**, **Devil May Cry**, **Okami** e incluso los primeros **Resident Evil**. Poquita cosa, ¿no?

El juego nos presenta, de entrada, a un joven que al parecer es nuestro protagonista, quien corre por un paisaje selvático para arrancar de una gran y extraña criatura a la que enfrenta y derrota con ayuda de un dragón, para luego volver a enfrentarse con **otra criatura con varias cabezas y mucho mas grande**, pero esta vez ya no está acompañado de sólo un dragón para la batalla, sino que de una media docena de ellos.

Resalta la habilidad del protagonista de poder cubrirse con una especie de **"armadura de piel de dragón"** durante las peleas. Este hecho, además de su acercamiento con los dragones, nos hacen suponer que se trataría de una especie de entrenador de dichas criaturas.

Algunos elementos del trailer podrían recordarnos a componentes o personajes de otros juegos. Por ejemplo, el protagonista es parecido a **Dante** de Devil May Cry (con el color de pelo y espada grande incluidos), con criaturas similares a las de **Monster Hunter** y todo en un entorno que recuerda a **Final Fantasy**.

Sobre el apartado gráfico no podemos decir mucho, ya que a pesar de ser un buen trailer, que muestra con acción y de forma precisa y amena el camino para donde apunta el juego y la historia, **fue generado por computadoras**, por lo que es posible que no refleje la calidad grafica final del juego. En este sentido, lo más seguro es esperar el lanzamiento de un gameplay jugado en la misma consola, para asegurar y evaluar el verdadero potencial grafico de la obra.

Si bien no se han adelantado muchos detalles de lo que será el contenido del proyecto, **se sabe que se tratará de un juego de acción y aventura**, en un mundo abierto, lejano y hostil, en el que los lazos que se formen con los dragones serán determinantes para la supervivencia. Tampoco hay certeza de su fecha de lanzamiento, aunque todo apunta al 2015.

Platinium Games lleva desarrollando juegos desde el año 2006 y ha tenido a su cargo la producción de juegos como Bayonetta (1 y 2), The Wonderful 101 y Metal Gear Rising: Revengeance, por lo que tenemos altas expectativas sobre la evolución y resultado final de este nuevo proyecto, que por lo visto tiene toda la pinta de convertirse en el inicio de una franquicia de larga data para la consola de Microsoft.



Splatoon

PINTA TU ESTRATEGIA

UNA DE LAS GRATAS APUESTAS DE LA E3 ES ESTE SHOOTER ORIENTADO AL MULTIJUGADOR Y DONDE EL FACTOR ESTRATÉGICO PROMETE SER CLAVE.

BENJAMÍN GALDAMES A.
#TATSUYA-SUOU

Los detractores de Nintendo suelen decir que los japoneses, a estas alturas, son incapaces de impresionar con una saga fresca, nueva y adaptable a su actual generación. Para ellos, cae desde el cielo uno de los títulos más prometedores de Wii U: **Splatoon**.

Claro, no tenemos juegos anteriores de esta misma saga como para comparar y poder dar un pre veredicto, pero bastó con ver su presentación durante el evento digital en la E3 para darnos cuenta que estamos frente a **un nuevo concepto**, un nuevo mundo y un nuevo entorno para un juego que, creemos, dará que hablar cuando llegue a nuestras manos.

Vamos a repasar un poco lo que se presentó durante la feria de Los Angeles. Lo primero es el aspecto gráfico, en el que este juego definitivamente no se queda atrás y parece poder competirle a cualquier juego de esta nueva generación.

Otro aspecto a destacar es el factor creatividad, pues para **Nintendo** no basta con hacer el mismo juego de disparos tan repetitivo en otras plataformas, sino que apostó por uno que innova desde su arsenal: unos rifles de pintura, similares a los de paintball.

La munición será precisamente la pintura, que le añadirá un componente táctico no visto en otros títulos del género, pues podremos sumergirnos en ella no sólo para recargar, sino para facilitarnos el movimiento, acorralar a nuestros rivales, sorprenderlos en un estilo que nos recordará aquella escena de **Rambo** saliendo de un pantano para doblegar por la espalda a uno de los policías que creía estarlo cazando.

Y es que, en un género que nos acostumbró a físicas donde se trata de plasmar de la manera más fiel posible el movimiento de soldados de carne y hueso, Splatoon toma una dirección totalmente distinta a lo que se puede ver en títulos como **Titanfall**, **Killzone** o los **Call of Duty** y **Battlefield** de turno.

Otro aspecto a tener en cuenta es lo accesible e intuitivos que nos parecieron los controles, pues a diferencia de otros shooters, **no apuntaremos con el stick derecho**, que aquí sólo nos servirá para mover la cámara. Para disparar a un lado y a otro utilizaremos el giroscopio de nuestro GamePad, algo que al inicio puede sonar raro e incluso más engorroso que los controles estándar, pero que **funciona sorprendentemente bien** y resulta tan natural que apenas necesitarás un periodo de adaptación para acostumbrarte al control de tu personaje.

Por cierto, el GamePad también nos mostrará en tiempo real la distribución de la pintura en el mapa, lo que le dará un componente estratégico notable, pues nuestro color nos convertirá en veloces calamares (**¡sí, calamares!**), mientras el de los rivales nos ralentizará. Así, planear cada enfrentamiento será un desafío y nos obligará a organizarnos con nuestros compañeros, en equipos de hasta cuatro jugadores.


E3
Especial E3

Star Wars: Battlefront

EN UNA GALAXIA LEJANA

Y MUY LEJANA, PORQUE DADO LO VISTO DURANTE LA E3, ESTE ESPERADO TÍTULO ESTÁ TODAVÍA EN UNA FASE TEMPRANA DE DESARROLLO, PESE A HABER SIDO ANUNCIADO EL AÑO PASADO.

JORGE MALTRAIN MACHO
#MALTRAIN

"Hazlo o no lo hagas. Pero no lo intentes". Esa frase del maestro **Yoda** al joven **Luke Skywalker** durante su entrenamiento ha sido, según las propias palabras del estudio **DICE**, la que ha marcado el desarrollo de un juego que apunta a convertirse en uno de los grandes bombazos al momento de su salida.

Hablamos del muy prometedor **Star Wars: Battlefront**, que si bien fue anunciado hace justo un año, durante la E3 pasada, sigue siendo todavía un proyecto en fase de producción, según lo que pudimos ver durante la conferencia de **Electronic Arts** y tras las declaraciones de los creativos del estudio DICE.

Y ojo que el cambio de mano podría ser decidor. Recordemos que la serie Battlefront ya tiene bastante recorrido, desde que **Pandemic** desarrolló el juego original hace una década, pero se saltó de plano la pasada generación de consolas, por lo que las expectativas son altísimas de cara a su regreso.

A cargo está DICE, los mismos que desarrollaron por ejemplo **Battlefield 4**, que pese a sus problemas iniciales es, a todas luces, uno de los primeros juegos en exprimir la potencia de las máquinas de nueva generación.

A ese buen hacer suman una pasión que les desborda por la posibilidad, siempre atractiva, de asociar su nombre a la saga Star Wars, algo que el director de diseño del juego, **Niklas Fegreaus**, consideró como "la oportunidad de nuestras vidas".

"Star Wars es una saga que le pertenece a todos quienes aman este maravilloso universo, con el que todos crecimos", aseguró durante la presentación del trabajo que han venido haciendo y que, por lo visto, se ha enfocado en sentar las bases del desarrollo. Algo que ha incluido desde sesiones de trabajo en el archivo de **Lucas Films**, para capturar los modelos originales utilizados en las películas, hasta visitas a las locaciones de las cintas "no sólo para capturar los escenarios, **sino que también las emociones que invocan**", según Fegreaus.

El juego, del que se sabe muy poco en términos de historia, buscará "ser lo más fiel posible a las películas", de acuerdo al creativo, quien destacó que "**tenemos un equipo experimentado**, una extraordinaria colaboración con Lucas Films y la mejor tecnología disponible en la industria. Pero, por sobre todo eso, tenemos nuestra pasión por Star Wars".

Para el manager general de DICE, **Karl Magnus-Troedsson**, otro punto valioso ha sido la "libertad creativa" de la que han gozado para reinterpretar el universo de Star Wars, porque "cuando estás trabajando en la IP de otros, eso puede ser todo un reto".

Sin embargo, sostiene que ha sido clave "la buena relacipón entre nuestro estudio y la gente de Lucas Films, con quienes estamos trabajando muy unidos. **Ellos son gamers**, entienden esto y eso facilita mucho las cosas".


Especial E3

Sunset Overdrive
UN SHOOTER FRENÉTICO

TODO UN DESAFÍO PARA INSOMNIAC GAMES SERÁ ESTE TÍTULO, EL PRIMERO QUE DESARROLLA EN EXCLUSIVA PARA UNA PLATAFORMA COMPETIDORA DE SONY.

RAÚL MALTRAIN CÁRDENAS
#RAULAZO

En algún momento, **Insomniac Games** era sinónimo de Sony. Sus títulos solían salir en exclusiva para sus plataformas y personajes como **Spyro** o **Ratchet** eran casi mascotas no oficiales de la compañía. Por eso, cuando el año pasado anunciaron que su primer juego para la nueva generación de consolas sería exclusivo para Xbox One la noticia fue todo un remezón.

Y el desafío no es menor, por varias razones. De partida, porque su primer juego multiplataformas, **Fuse**, fue un desastre de ventas y de crítica. Pero, además, porque Microsoft se la ha jugado promocionando el frenético **Sunset Overdrive** como uno de los más importantes del catálogo de Xbox One.

Y, en el papel, todo apunta a aquello. Durante la E3 pudimos ver un nuevo tráiler del juego, que nos volvió a dejar en claro que se trata de un shooter ágil, alocado, colorido y con un sistema de combate que tiene mucho de parkour y de acrobacias.

Pero es en este último punto donde, precisamente, asoman las principales dudas en torno al juego: **que todo lo mostrado pareciera que ya lo vimos**, partiendo por un protagonista que luce genérico y poco llamativo como personaje principal.

Ante eso, fue el director creativo del estudio, **Marcus Smith**, quien salió a aclarar que el protagonista del tráiler es sólo un modelo, pues "pondremos a disposición de los jugadores un vasto programa de personalización de los personajes, que te permitirá crear al que desees".

Así, seremos nosotros quienes decidiremos si queremos jugar con un hombre o una mujer, su raza, contextura, estilo, etcétera. "Podrás ser tan conservador o alocado como lo desees y ese personaje podrás utilizarlo tanto en la campaña como en el modo multijugador", agregó Smith, precisando también que lo podremos cambiar en cualquier momento.

Y aquí pasamos a otros dos puntos claros: uno, que la campaña será tan genérica como suele serlo en cualquier shooter; y, dos, que la apuesta del estudio es **sacarle brillo al multijugador**.

Eso, de hecho, se pudo ver durante la E3 gracias a la demo del modo multijugador **Chaos Squad**, que es similar a los modos horda, en el que junto a un equipo de hasta 8 jugadores tendremos que hacer frente a monstruos muy peligrosos cuando nos atacan en grupo. Y ya en los primeros minutos se observa que aquí está su punto fuerte, con una jugabilidad divertida y llena de humor.

El modo multijugador es variado, veloz, con unas alocadas armas muy propias de Insomniac e, incluso, con algo de "**defensa de torres**", en zonas donde parece mejor colocar trampas en el camino que enfrentar directamente a los enemigos.

Sunset Overdrive estará disponible el **28 de octubre** en exclusiva para Xbox One.


Especial E3

Super Smash Bros.

LA BATALLA YA COMIENZA

PRIMERO A 3DS, EN OCTUBRE, Y LUEGO A WII U LLEGARÁ ESTE TÍTULO, QUE INCLUIRÁ UN NUEVO MODO DE JUEGO CON LAS FIGURITAS AMIIBO COMO PROTAGONISTAS.

ANDREA SÁNCHEZ
#EIDRELLE

Cuando hablamos de la Gran N, se nos vienen a la mente muchos títulos que han marcado a la industria de los videojuegos. Uno de ellos es **Super Smash Bros.**, que tras su salida en 1999 se transformó en una de las series más queridas y exitosas de la compañía.

Por lo mismo, quizás, su nueva entrega **mantendrá su sistema inalterable**. Es lógico después de todo, pues pese a tornarse rígido a la hora de la batalla, eso caracteriza al título. Definitivamente, si se cambiase algo, quizás perdería su esencia.

En cuanto al juego, el modo multijugador permitirá simultáneamente cuatro jugadores, aunque no se descarta la opción de incluir a más jugadores en las partidas.

Ya sabemos que, a la hora de la batalla, **es vital la buena utilización de los objetos** disponibles en los escenarios. Y esta vez se incluirán balones de futbol, cuchillas y las bombas de Mega Man, entre otros clásicos objetos.

Entre los personajes confirmados tenemos desde los ya obvios y clásicos, como Mario, Luigi, Peach, Donkey, Samus o Link, hasta otros nuevos que prometen sorprendernos, como el Aldeano, la entrenadora de Wii Fit, Estella y Destello, Little Mac, Greninja, Palutena, PacMan, Mega Man y o los Mii.

La idea principal del juego es tener un equilibrio entre los protagonistas, debido a que en entregas anteriores esto no se ha respetado. Cómo olvidar a **Meta Knight**, que tenía una habilidad superior a los demás competidores y que se reflejaba de manera exagerada. Eso es lo que se busca evitar en este título.

Son cambios que marcarán algunas diferencias, al igual que existirán otros detalles vistosos como las vestimentas de algunos personajes.

Se habla también de nuevos escenarios, que por si no lo saben son ambientes que se toman de otros juegos. Por ejemplo, el pueblo de **Animal Crossing**, el gimnasio de **Wii Fit**, entre otros. Y pese a que no se tiene certeza de todos los modos de juego, se espera uno campaña como en el **Brawl** de Wii.

La gran novedad, en todo caso, es que el juego hará debutar a las nuevas figuras **Amiibo**, que seguirán la senda de lo ya visto en títulos como Skylanders, pero con los personajes de Nintendo como protagonistas.

Así, si tocas el punto NFC del GamePad de Wii U con una figura, **los datos del chip de ésta se transferirán al juego**. El personaje, de este modo, logrará desarrollar habilidades y atributos únicos, además de que los progresos serán acumulativos en los distintos juegos donde se aplique el sistema.

¿Cuáles? Ya se anticipa que lo ocuparán títulos como **Mario Party 10** y que las figuras estarán disponibles a fin de año, para el lanzamiento del juego en Wii U. Eso sí, los poseedores de la portátil 3DS podrán disfrutarlo antes, cuando se lance en octubre.



The Crew

ROBOS EN CUATRO RUEDAS

ARMA TU PANDILLA Y RECORRE EE.UU. EN ESTE MULTIJUGADOR MASIVO ONLINE DE IVORY TOWER Y UBISOFT QUE PONDRÁ A LOS AUTOS COMO PROTAGONISTAS.

DAVID IGNACIO P.
#AQUOSHARP

Con fecha ya definida para ser lanzado el próximo 11 de noviembre, solamente para PC y las consolas de la nueva generación, se presenta esta nueva franquicia con **Ubisoft** a cargo de la distribución y desarrollada por los franceses de **Ivory Tower**, quienes han participado anteriormente en títulos como Need For Speed, Test Drive Unlimited y V-Rally.

The Crew pretende entregarnos la posibilidad de conducir en un mundo abierto y de una amplitud pocas veces vista. De hecho, se supone que tendremos a disposición todo el mapa de Estados Unidos. Y esto, con la posibilidad de jugar tanto en modo individual, donde el objetivo será infiltrarse en grupos de criminales, o también en multijugador, pudiendo formar bandas y así participar en otros modos de juego.

Julian Gerighty, el director creativo de este proyecto, ha dicho que este nuevo título contendrá elementos de tipo rol durante su campaña, al igual que en el online. Así, los autos, como verdaderos protagonistas, contarán con **un sistema de niveles** en los cuales se irá progresando a medida que se vayan superando los diferentes desafíos que encontremos. Según el progreso que vayamos teniendo, podremos acceder a la posibilidad de mejores opciones y configuraciones.

La interacción social tendrá una participación de gran relevancia, un verdadero MMO (multijugador masivo online) con actividad constante, pues la idea, según declaraciones de los mismos creadores, es llegar a ser **"el Pokémon de los juegos de conducción"**. Estos, además, dieron a conocer otros aspectos técnicos tales como la ausencia de pausas y tiempos de carga.

Como es de esperar, existirá una gran variedad de marcas y modelos de coches, los que podremos conducir y personalizar a gusto.

La variedad de pruebas es algo que tampoco puede faltar y cabe destacar, por ejemplo, que se podrá competir en algo parecido a un eslalon en carretera, pasando por diferentes postes colocados estratégicamente en distintos sectores del camino. Otra opción es competir en equipo para echar a un rival del camino, del mismo modo que vimos hace algún tiempo en el muy querido **Burnout Paradise**. Obviamente, no quedaran fuera las típicas pruebas contra reloj o las carreras individuales, para ver quién es el primero en cruzar la meta.

Al pensar en títulos de carrera, de inmediato se nos vienen a la mente los a estas alturas ya clásicos NFS o Gran Turismo, entre otros, y por lo mismo **será inevitable caer en comparaciones** una vez que tengamos la oportunidad de probar esta nueva apuesta cibertuerca, pero sólo el tiempo dirá si The Crew tiene el potencial para situarse entre los más reconocidos del género o, por el contrario, si sufrirá del triste destino de pasar sin pena ni gloria.


Especial E3

DIVIDIDOS VENCEREMOS

ESTE JUEGO, QUE LLEVA LA FIRMA DEL FALLECIDO TOM CLANCY, PROMETE UNA EXPERIENCIA INTENSA DE DISPARO TÁCTICO, EN UN MARCO DE INTRIGAS POLÍTICAS Y CAOS SOCIAL.

DAVID IGNACIO P.
#AQUOSHARP

Pese a que el viejo y querido Tom Clancy ya no pertenece a este plano existencial, eso no impide que su nombre siga ligado a los videojuegos, como ahora en **The Division**, que promete una experiencia multijugador de disparo táctico en tercera persona como nunca antes se ha visto, en las consolas de nueva generación y en PC durante 2015.

Como en muchas de sus más conocidas obras, juega un rol principal aquí también un trasfondo político, económico y social, todo esto envuelto en un enjambre de conspiraciones que podrían desencadenar en **el fin de la civilización**. Es en este oscuro panorama donde emerge "La División", unidad que esta conformada por **un grupo de agentes altamente entrenados** y preparados para una coyuntura de esta naturaleza, que tienen la capacidad de actuar y responder en forma independiente, sin necesidad de órdenes provenientes de un mando central, y con el único objetivo de evitar el colapso total.

Un apartado gráfico impresionante, acompañado de un modo de juego centrado en la cooperación, es lo que se espera de esta nueva IP, la cual tiene como base de su argumento un desastre provocado a raíz de **una enfermedad que se convierte en pandemia**. Algo que no sólo produce la muerte de miles de personas, sino que además destruye el modo de vida de los sobrevivientes.

Esto, porque los sistemas sociales quedan devastados y uno tras de otro **caen como piezas de domino**, dejando totalmente desvalidos a los ciudadanos, quienes se ven obligados a enfrentar una situación donde todas las comodidades y servicios que conocían y les eran cotidianas, desde las redes sociales o el tráfico hasta las instituciones de mayor jerarquía, han dejado de existir.

Se nos presentará un mundo abierto, en el cual el jugador tendrá la necesidad de buscar y prestar ayuda, donde las armas y habilidades irán avanzando en forma progresiva a medida que se explora el entorno y **las decisiones que tomemos serán de vital importancia**, ya que sus consecuencias se tornarán esenciales. Ante esto, no quedará más remedio que interactuar con los demás individuos para, de este modo, formar alianzas y equipos, ya que de no hacerlo será prácticamente imposible retornar a un estado de orden.

Otro punto importante a destacar será el uso de **tecnología de punta**, dispositivos de comunicación, almacenamiento y combate, los cuales se podrán mejorar gradualmente y se convertirán en recursos de vital relevancia, pasando a ser una ventaja fundamental al momento de luchar por la supervivencia.

Ahora sólo queda esperar y ver qué nos depara el futuro y, en los primeros momentos de una nueva generación donde aún no existe mucha variedad en cuanto a catalogo, esta nueva apuesta sólo tiene que cumplir un requisito para salir victoriosa: **cumplir con lo que promete**.


Especial E3

The Legend of Zelda

LINK SE LUCE EN FULL HD

EL HÉROE DE LA SAGA DE AVENTURAS DE NINTENDO VOLVERÁ EL 2015 Y EN ALTA DEFINICIÓN PARA ENGROSAR EL CADA VEZ MÁS INTERESANTE CATÁLOGO DE WII U.

BENJAMÍN GALDAMES A.
#TATSUYA-SUOU

Cuando analizamos el trailer y el video mostrado durante la E3 por Nintendo, nos llegó el rumor de forma casi inmediata de que el tipo mostrado en el trailer no era **Link**. De hecho, se especulaba en un primer momento de que se trataba de una mujer. De inmediato, nos pusimos manos a la obra para ver si se trataba de un cambio clave en el argumento o sólo era una impresión dada por el estilo de cel shading que parecía tomar la aventura.

Los rumores comenzaron a convertirse en avalancha con el correr del día e, incluso, los alimentaba el propio **Eiji Anouma**, quien hoy por hoy es el principal encargado de la saga de Nintendo, al no aclarar directamente el asunto al ser consultado.

Pero el tema escaló y fue el propio Aonuma quien, al poco rato, debió salir a frenar la bola de nieve. “Hice ese comentario de broma. No dije en ningún momento que no fuera Link, **lo que hice fue no decir que era Link**. No tiene exactamente el mismo sentido pero puedo entender que se haya malinterpretado”, afirmó el nipón.

“Parece que la bola se ha hecho grande en cuanto la gente ha comenzado a especular con que se trataba de una chica, pero mi intención con aquel comentario fue puramente humorística. **Tienes que incluir a Link sí o sí cada vez que anuncias un nuevo Zelda**”. Clarito.

Eso sí, despejado el punto, el desarrollador japonés dejó claro que, esta vez, como equipo esperan que no nos centremos en el héroe, sino que también le demos espacio a otros detalles.

“Link representa al jugador, pero quiero que los jugadores se centren en otros puntos del juego y que no sean el aspecto del personaje. Si lo definimos demasiado, limitamos al jugador. Y Link, de nuevo, es una extensión del jugador”, acotó.

Y eso es lo que hicimos. Nuestra impresión es que Aonuma está haciendo una apuesta a la innovación en todo sentido con este juego pues, como pudimos ver en la E3, **The Legend of Zelda** se caracterizaría por usar un tipo de camara centrada que nos permitirá desplazarnos en todas direcciones con total libertad de movimiento.

Pudimos ver, además, un juego que claramente se la está jugando por entrar en el concepto de **“nueva generación”**, pues en el breve trailer -que de hecho se asegura es sólo “in game”- pudimos observar efectos tales como el fluido desplazamiento del cabello o la flora circundante según cómo soplaba el viento.

Todo esto, claro, sin perder el norte de lo que representa la historia de Zelda, que llegará el próximo año para convertirse, sin ninguna duda, en uno de los imperdibles del cada vez más rico catálogo de la Wii U. Hasta entonces, estaremos atentos, porque tras la E3, sin duda, **nos quedamos con ganas de haber visto un poco más.**


Especial E3

UNA CACERÍA VICTORIANA

EN UNA LONDRES DE ESTILO STEAMPUNK, TENDREMOS QUE DEFENDER A LA ORDEN Y HACERLE FRENTE A UNA ORGANIZACIÓN DISPUESTA A TODO PARA DESTRUIRLA.

JORGE MALTRAIN MACHO
#MALTRAIN

Al hablar de **Ready at Dawn**, lo hacemos de un estudio con poco recorrido en lo que a consolas de sobremesa se refiere y, de hecho, apenas suma la versión de **Okami** para Wii. Sin embargo, ya nos demostraron su buen hacer con los títulos de God of War para la portátil PSP y es eso lo que, apenas lo anunciaron, levantó expectativas en torno a **The Order: 1886**.

Su nuevo título, que los tendrá debutando a lo grande en PlayStation 4 con este exclusivo para la consola de Sony, se mostró en un nuevo tráiler durante la E3, ocasión en la que el estudio confirmó que finalmente será lanzado el **20 de febrero del 2015**.

El juego nos situará en una Londres victoriana y de ambientación steampunk, que mezclará elementos históricos con otros de ciencia ficción, en una mixtura que promete ser su apartado más atractivo. El título nos llevará a una época en que el mismísimo **Rey Arturo** estará fundando La Orden, una organización de caballeros que descubre un elixir que curará heridas y alargará nuestra vida… es decir, la fuente de la eterna juventud.

De esa historia literaria Ready at Dawn adaptará a sus cuatro personajes principales: **Lady Ingraine**, **Sir Percival**, **el Marqués de Lafayette** y **Sir Galahad**. Será de este último el que tomaremos el control y el estudio ya adelantó que no será una aventura cooperativa, pues su norte pasa por crear una buena campaña individual.

Durante la E3, el estudio presentó una breve demo a la prensa de 20 minutos, en la cual se pudo ver parte de la jugabilidad, que nos recordará a títulos como **Gears of War**, utilizando mucho las coberturas para enfrentar a las hordas de enemigos en estrechos corredores.

Estas etapas de acción se verán mezcladas con escenas casi cinematográficas durante las cuales también habrá “quick time events”, que son esas secuencias en las que debemos realizar determinadas acciones contra el tiempo y que hemos visto en títulos como **Heavy Rain** o **Beyond: Two Souls**.

La historia nos colocará en un momento crucial para La Orden, que debe enfrentar a un poderoso enemigo encarnado por **una raza de híbridos** dispuesta a destruirla y compuesta por diversas especies que evolucionaron separadamente y que, gracias a poderes que mezclan rasgos lupinos y felinos, controlan el norte europeo.

Para contrarrestar su fuerza bruta y agilidad sobrehumanas, tendremos a nuestra disposición un variopinto arsenal. Así, por ejemplo, sabemos que habrá unas escopetas que lanzarán unas bombas de gas que, de inmediato, haremos explotar con balas de fuego, causando grandes daños a grupos.

O un **rifle de termitas** capaz de destruir una construcción en segundos. O tendremos rifles de rayos para pulverizar a nuestros enemigos… pinta bien la cosa, sin duda.


Especial E3

MÁS SOCIAL QUE NUNCA

UNA SIGUIENTE GENERACIÓN DE AVENTURAS SOCIALES, DE PERSONALIZACIÓN Y DE RISAS LLEGA DE MANOS DE UNA DE LAS FRANQUICIAS DE MÁS ÉXITO DEL MOMENTO.

JUAN FLORES VIDELA
#ELJOTAHGAMER

Es uno de los títulos siempre esperados por un vasto grupo de incondicionales fans. Y esta vez, tras ser presentado en la conferencia de **Electronic Arts**, no decepcionó el nuevo **The Sims 4**. En la cita nos explicaron un montón de detalles de lo que será la entrega de “nueva generación” de esta saga que comenzó el 2000, convirtiéndose en el mejor simulador de vida.

Eso se quiere seguir demostrando en esta nueva entrega, donde el aspecto más importante y que más se ha mejorado es la **interactividad social**. Lograr que nuestros Sims sean más reales que nunca es la tarea que vienen haciendo **EA** y **Maxis** desde el inicio de la saga.

Lo primero a comentar es que la herramienta de diseño de personajes **está mejor pensada que nunca**. Cuando algunos aficionados piensan en accesibilidad, piensan en algo simple o muy básico. Sin embargo, Maxis se las ha arreglado para ofrecer algo al alcance de cualquiera y que, al mismo tiempo, ofrece un rango de posibilidades infinito.

Esta vez se opta por un estilo mucho más al alcance de la mano que nos permite tirar y empujar de cualquier rasgo de sus cuerpos o caras para definir cómo va a ser su aspecto. El **CAS**, el sistema de creación de personajes, está pensado para que podamos modificar las facciones de la cara y el cuerpo del personaje al milímetro con una precisión táctil, huyendo de los menús de la anterior entrega, donde era realmente difícil hacer que los Sims se diferenciaran entre sí.

Esto entronca con la intención de Maxis de lograr realismo máximo en este juego, aunque **sin por ello renunciar en absoluto al estilo cartoon** de los movimientos y acciones de los personajes. ¿Qué quiere decir esto? Que la simpatía en sus acciones se mantiene, pero al mismo tiempo podemos esperar que éstas se adecúen más a lo que sucede.

Despídete de Los Sims que sólo exteriorizan sus emociones en momentos muy determinados de una conversación y da la bienvenida a unas criaturas que van a estar enviándote señales de cómo va su charla con otros personajes en todo momento. Si se aburren, no lo demostrarán sólo al final de cada acción como antaño, sino que **su lenguaje corporal y sus expresiones** te lo harán ver en todo momento.

Además, hay nuevas carreras con muchas más alternativas disponibles. Cada Sim tiene su propia aspiración y al mismo tiempo habrá una función para generar metas a corto plazo de forma similar a Los Sims 3, pero más elaborada. Todo ello unido a las **mejoras en la inteligencia artificial** de los personajes. La herramienta de construcción ha mejorado mucho, además, ahorrando tiempo a los jugadores a la hora de poner en marcha su creatividad.

Sacaremos nuestras conclusiones el **2 de septiembre**, cuando se estrene para PC.



The Witcher 3: Wild Hunt

VUELVE EL LOBO BLANCO

SE ACERCA EL FINAL DE UNO DE LOS JUEGOS DE ROL MÁS ACLAMADOS DEL ÚLTIMO TIEMPO Y PROMETE CONVERTIRSE EN UNO DE LOS GRANDES DEL GÉNERO EL 2015.

FELIPE JORQUERA LASTRA
#LDEA20

Cuando hablamos del estudio polaco **CD Projekt**, lo hacemos de uno que es sinónimo de calidad y compromiso por ofrecer un videojuego que esté a la par de las expectativas que generan sus títulos.

Es así como en este ultimo E3 pudimos apreciar, durante la conferencia de Microsoft, uno de los mejores *gameplay* vistos en la feria, donde vimos a un **Geralt de Rivia** mucho más maduro y con nuevas habilidades, junto a unos gráficos verdaderamente sobrecogedores por su diseño colorido y con un mundo completamente vivo.

Cuando se anuncio el nuevo **The Witcher 3: Wild Hunt** se levantaron grandes expectativas, gracias a que sus anteriores entregas fueron muy valoradas tanto por la crítica como por los jugadores.

Y, por lo visto, esta entrega apunta a ser uno de los grandes títulos que veremos en el 2015. Algunas de las mejoras que se verán reflejadas en este nuevo título es el mundo abierto más abierto por el que apostará, **con un mapa al menos 20% más grande que el de Skyrim**, para que nos hagamos una idea de lo que nos ofrecerá. Esto, junto a un sinfín de misiones secundarias y de cacería que, como viene siendo habitual en la saga, volverán a estar presente en esta nueva aventura.

Otra de los puntos fuertes que encontraremos en este The Witcher es el **renovado sistema de combate**, que nos permitirá en tiempo real luchar con espadas y lanzar hechizos al mismo tiempo, algo que era un poco más complicado en sus anteriores entregas, donde teníamos que pausar el juego para elegir los hechizos.

Nuestro personaje, esta vez, será mucho más ágil, logrando movernos de formas más eficaces dentro del entorno y permitiendo que el combate sea más táctico y fluido.

Si alguna vez jugaste a las anteriores entregas -si no lo has hecho, ya tardas- sabrás que **algunas de tus decisiones afectaban drásticamente al entorno**. Pues esto volverá a repetirse en este juego e, incluso, estas decisiones podrían ser aún más importantes durante nuestro recorrido.

En cuanto a la historia, tendremos que salir en busca de una misteriosa mujer con el pelo blanco, de la cual aun no se sabe mucho, aunque las semejanzas con nuestro personaje son más que evidentes y, para los que están familiarizados con las novelas de **Andrzej Sapkowski**, no les supondrá ningún misterio este nuevo personaje.

Esperemos que CD Projekt tenga la paciencia de explicarle detalladamente a los jugadores que se han perdido las anteriores entregas (sobre todo a los jugadores de Playstation, donde la saga hará su debut) qué pasó con el brujo en sus primeras aventuras.

The Witcher 3 llegará el **24 de febrero** del año próximo para PS4, Xbox One y PC.


Especial E3

Uncharted 4

¿SU ÚLTIMA AVENTURA?

UN NATHAN DRAKE MÁS ADULTO, QUE HA ESTADO RETIRADO POR VARIOS AÑOS, SE VERÁ FORZADO A VOLVER AL MUNDO DE LOS LADRONES EN SU TRAVESÍA MÁS PERSONAL.

JORGE MALTRAIN MACHO
#MALTRAIN

El desarrollo de la nueva entrega de Uncharted no ha sido tranquilo en **Naughty Dog**. Si bien el juego fue anunciado hace un año, parece un hecho que ha sufrido retrasos en su desarrollo, tras la decisión del estudio de despedir a la guionista **Amy Hennig** y el director del juego, **Justin Richmond**. Pero una cosa, en lo personal, tenía clara: la decisión me parecía la correcta.

Es un hecho de que Uncharted 3, que estuvo a cargo de ambos, fue un buen juego, pero no alcanzó la cota de brillo de la segunda entrega. Mucho menos estuvo a la altura de último juego del estudio, **The Last of Us**.

Y parece claro que el nuevo Uncharted, de su mano, no iba en la línea de lo que quería Naughty Dog de su primer título para PlayStation 4.

La decisión fue volver a poner a cargo al equipo que estuvo detrás, justamente, de Uncharted 2 y The Last of Us, con la dirección de **Neil Druckmann** y **Bruce Straley**. Sus nombres parecían asegurarnos un título más centrado en las historias de los personajes, de tono más melancólico u oscuro… ¡y cómo lo dejaron claro con el breve video que mostraron en la E3!

Uncharted: A Thief's End nos sorprendió de entrada con un **Nathan Drake** más adulto, en una zona selvática y tras lo que parece ser un accidente, mientras se escucha de fondo un diálogo con su inseparable compañero **Sully**, quien le recuerda que ha estado "fuera del juego" por mucho tiempo, aunque accede acompañarlo a una nueva aventura "por última vez".

Demasiado bueno... pero a la vez demasiado poco.

Los gráficos, tomados directamente de una PS4, nos auguran un juego que superará los estándares ya altos del estudio y, según Straley, intentarán volcar todo lo aprendido en The Last of Us en este regreso a Uncharted, "**sin dejar a un lado la épica** y lo grandioso del juego, pero tampoco los arcos argumentales".

Para Druckman, desde el punto de vista de la potencia, las posibilidades que les entrega PS4 les han permitido **mejorar las animaciones faciales**, por ejemplo, para mostrar dolor o frustración en el personaje o, incluso, "los pequeños cambios de color en la piel mientras fluye la sangre". Cosas que nos quedan claras apenas abre el tráiler con Nathan en un maravilloso primer plano.

De la historia, por el momento, se sabe lo justo. El título, que por cierto será lanzado el próximo año en una fecha a determinar, se desarrollará varios años después de la última aventura y Nathan, **que ya es un cazafortunas retirado**, será forzado no sabemos cómo a volver al mundo de los ladrones y, con algo mucho más personal en juego, se embarcará en una travesía por el mundo para desenmascarar una conspiración detrás de la búsqueda de un mítico tesoro pirata.


Especial E3

Xenoblade Chronicles

ROL, ROBOTS Y ACCIÓN

MONOLITH SOFTWARE TIENE A ESTE TÍTULO COMO UNO DE LOS MÁS ESPERADOS DEL 2015, CON UNA MEZCLA DE MUNDO ABIERTO Y RPG QUE DELEITARÁ A LOS POSEEDORES DE LA WII U.

BENJAMÍN GALDAMES A.
#TATSUYA-SUOU

Xenoblade es uno de esos juegos que no requieren una carta de presentación. No por nada fue uno de los más exitosos de la pasada Wii al momento de ser lanzado, recibiendo excelentes calificaciones en revistas como la japonesa **Famitsu** o portales como el estadounidense **IGN** o el español **Vandal**. Para muchos, por lo mismo, fue uno de los mejores juegos de rol de la generación pasada.

Si no lo probaste, es un juego que te hará recordar títulos como **Final Fantasy XII** o muchos otros RPG japoneses, pues pareciera que los creadores tomaron lo mejor de cada juego y lo mezclaron con una creatividad que les dio el sello para, finalmente, concebir un título magnífico.

Por eso, cuando el estudio **Monolith Software** reveló el año pasado un pequeño tráiler con un juego de nombre en código **"X"**, muchos se frotaron las manos. Pues tuvo que pasar bastante para que, al fin, tuviéramos durante esta E3 más noticias oficiales del título, que finalmente será exclusivo para Wii U y se llamará **Xenoblade Chronicles X**.

Pese a su nombre, Nintendo confirmó durante la feria que este título no será una secuela directa de Xenoblade, sino que un "**sucesor espiritual**". En todo caso, los desarrolladores confirmaron que el juego incluirá la mayoría de las notas filosóficas que tenía su predecesor, además por cierto del espíritu y la jugabilidad ya vista en la franquicia.

En el título tendremos la opción de personalizar a nuestros personajes, mejorándolos en diferentes clases y, al mismo tiempo, aprendiendo nuevas artes o habilidades de combate y de defensa. Además, podremos personalizar todo lo que se refiere a la apariencia del personaje principal, incluyendo el género, su altura, el color de la piel, la voz o los tatuajes.

Como en todo buen juego de rol japonés, tendremos que recorrer numerosos y exóticos lugares, enormes ciudades y todo con **una estética futurista** que recordará mucho al título original. En todo caso, la gran gracia del título será la posibilidad de controlar a múltiples mechas o robots, a bordo de los cuales podremos enfrentar a monstruosos enemigos.

Tetsuya Takahashi, creador de la saga, volverá a dirigir el juego, que apostará por el tan en boga mundo abierto, enfocado a la exploración y que combinado a los poderosos robots, las enormes naves, los malvados monstruos, los salvajes entornos y las grandes urbes prometen convertir al título en uno de los imperdibles del catálogo de Wii U.

En las imágenes reveladas por el estudio, ya conocimos a algunos personajes, como **Elma** y **Luxzaal**, además de retazos de una historia en la que la humanidad deberá enfrentar la amenaza de la extinción. ¿La única mala noticia en torno a este juego? Que tendremos que esperar hasta 2015 para disfrutarlo.


E3
Especial E3

Yoshi's Wolly World

TEJE TUS AVENTURAS

YOSHI SE TRANSFORMA EN UNA FIGURA TEJIDA A LANA, QUE NOS LLEVA A DESCUBRIR LA MAGIA DE UN MUNDO DE TELAS Y TEXTILES VERTIENDO TERNURA EN SU MÁXIMO ESPLENDOR.

ANDREA SÁNCHEZ
#EIDRELLE

Este juego para Wii U, que tiene como fecha tentativa el año 2015, es un título de plataforma, donde se toma el rol protagónico uno de los personajes más reconocibles de Nintendo. En **Yoshi's Wolly World** formaremos parte de un entorno de hilo y tela, en un título que sorprende con su apartado artístico, donde cada personaje y cada elemento que se visualiza en un escenario deslumbra por sí mismo. El titulo, de hecho, apuesta a sacarle todo el partido al HD de la consola.

Lo que cabe destacar aquí es **la sensación de suavidad** que traspasa la pantalla, demostrando esa suave ternura que caracteriza sin duda a este dinosaurio amigable y querido. Otro punto que destaco es **la banda sonora**, que se anticipa irá en la senda de una firma como Nintendo que suele buscar la perfección en sus títulos.

En cuanto a la estructura del juego, los desarrolladores afirman -y queda claro viendo su presentación- que Yoshi's Wolly World puede ser jugado por cualquier persona, de cualquier edad. De hecho **la idea es compartir la experiencia** con los amigos en línea o la misma familia.

Su modo de juego es sencillo. Se enfrentan diferentes mundos, con distintos subniveles, y **se puede disfrutar de modo individual o cooperativo**, entre dos jugadores. ¡Sí! Se podrá gozar doblemente de la aventura a lana, pero además la misión es completar el juego al 100%, pues en compañía se podrá llegar a lugares inaccesibles sin la ayuda necesaria.

Además, se anticipa que el título tendrá jefes finales, buscando otorgarle un nivel extra de complejidad para quienes lo deseen, aunque de momento no existe mayor información al respecto. Eso sí, enfrentar a estos enemigos con un compañero al lado de seguro hará más divertida la aventura.

No creemos, siendo sinceros, que el título sea demasiado complejo, pero sí que se buscará darle un grado mayor de complejidad en comparació, por ejemplo, con **Epic Yarn Kirby**.

De hecho, **Takashi Tezuka**, productor del título, anticipa que existirán niveles efectivamente más complejos y que la recolección de objetos será todo un reto.

El juego es desarrollado en conjunto por **Good-Feel**, el estudio a cargo del ya mencionado Epic Yarn Kirby, ya antes mencionado.

Voy a ser categórica: este no apunta ni de asomo a ser el mejor juego de la consola grande de Nintendo, pero al mismo tiempo será sin duda uno de esos que **será muy bien acogido** por los fanáticos de la compañía nipona.

¿Las razones? Sobre todo, su acabado artístico, visualmente hermoso y que ostenta de sus escenarios artesanales. Pero, además, por **esa simpleza jugable y originalidad** que convierten a Nintendo en una compañía tan querida como especial.



LA PROMESA DE MASS EFFECT

EL JUEGO DE BIOWARE ESTÁ EN DESARROLLO, AUNQUE POCO PUDIMOS VER EN ACCIÓN. FUE UNO DE LOS TANTOS ANUNCIOS QUE CONOCIMOS DURANTE LOS DÍAS DE LA E3.

JORGE MALTRAIN MACHO
#MALTRAIN

Ya dijimos que la E3 de este año fue la más prolífica de la historia en términos de anuncios de videojuegos. Y es que, a los más de 60 juegos que ya hemos comentado en este especial, se suman muchos otros que, por espacio, ni siquiera alcanzaremos a mencionar en este resumen.

De la larga lista, sin embargo, hay uno que resalta con luz propia, aunque **Bioware** apenas nos ofreció un vistazo: el nuevo **Mass Effect** **(arriba)**, que parece estar en una etapa temprana de su desarrollo, aunque ya sabemos que no será una secuela de la trilogía original, sino que un título aparte, en "otro lado de la galaxia".

"Se sorprenderán", prometieron en un video mostrado en la conferencia de **Electronic Arts**, donde para no ser menos, nos dejaron aún más intrigados con la presentación de una nueva franquicia, que parece incluso más en pañales y de la que sólo adelantaron que tratará "historias contemporáneas".

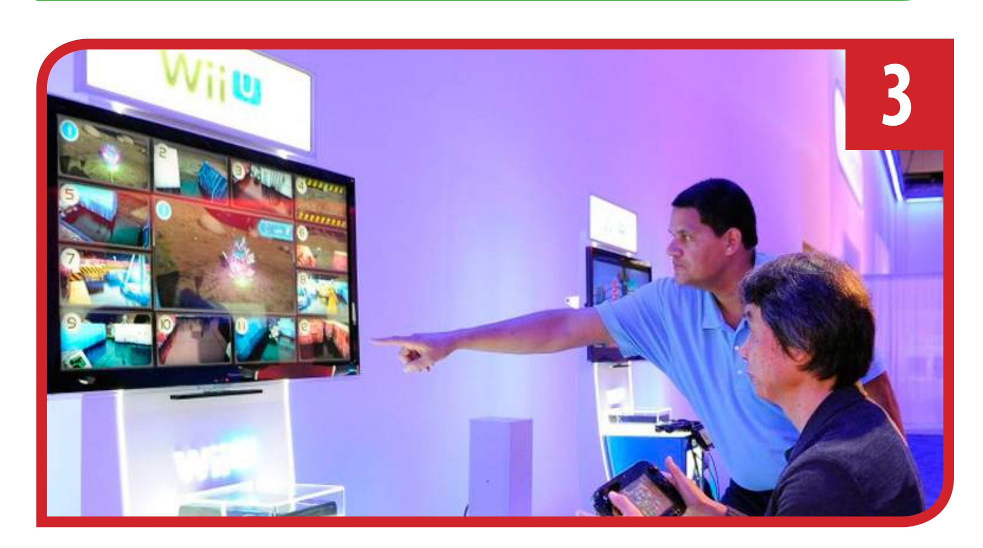
Otro esperado título que dejó poco que ver fue **Doom**, que será revelado durante la **QuakeCon** de este mes y del que sólo sabemos que apostará más por la acción que por el terror, algo que la verdad no nos gusta mucho.



Una marca que tuvo mucha presencia fue **Final Fantasy**, que al anuncio de Type-0 ya comentado, sumó los anuncios de **FF Explorers** para 3DS, **FF Agito** para móviles y, el más bizarro de todos, **FF VII G-Bike** **(1)**, también para Android e iOS en el que conduciremos a Cloud en su moto mientras ataca enemigos que le salen al camino.



En tanto, los poseedores de Xbox One sumaron varias noticias, con anuncios como los de **Fable Legends** **(2)**, **Shape Up**, **Dance Central** o indies que se agregarán a su catálogo como **Mighty Nº9**, **Knight Squad** o **Threes**.



Lo mismo los dueños de Wii U, que a los múltiples anuncios suman los de **Mario Party 10**, **Mario vs Donkey Kong** y tres proyectos presentados por el mismísimo **Shigeru Miyamoto** **(3)**, que harían extensivo uso del GamePad. Uno es **Star Fox**, y los otros tienen los nombres en clave de **Project Giant Robot** y **Project Guard**.



¿Recuerdan a **Conker**? Pues la ardilla fue una de las novedades en la presentación de **Project Spark**, el creador de juegos de Xbox One y PC.

Los dueños de consolas de Sony también tuvieron otros anuncios. Desde el PC llegarán varios títulos destacados, entre los cuales resalta el alocado **Surgeon Simulator**, en el que debes hacer una cirugía a corazón abierto, claro que con la precisión nula de un juego como Octodad... ya pueden imaginarlo o ir a YouTube a disfrutar sus cientos de chistosos videos.

En tanto, quienes disfrutaron el Infamous: Second Son recordarán a la rebelde **Abigail “Fetch” Walker**, de quien tomábamos el fabuloso poder de neón. Ella protagonizará el DLC **First Light** **(4)**, en el que podremos revivir su historia a partir de agosto.

¿Y PlayStation Vita? Poco y nada estuvo en el escenario, pero en los salones anexos mostró decenas de títulos, entre los que destacaban el próximo **Hotline Miami 2** y **Freedom Wars**, un título orientado al multijugador.

En una E3 que, como hemos repetido, estuvo centrada en los juegos, Sony fue el único que presentó algo de hardware. No sólo por su aparato de realidad virtual **Project Morpheus**, sino también con una nueva PlayStation 4.

Eso sí, es sólo una versión distinta en lo estético: **una consola blanca** **(5)** que se venderá en una edición especial junto con Destiny y que debería llegar a Chile, junto con un **DualShock** también blanco y otro con una tonalidad en camuflaje.

Sony, además, anunció que venderá en nuestro continente su **PlayStation TV**, que es el mismo aparato que en Japón se conoce como PS Vita TV, con la diferencia de que este es de color negro. En cuanto a funciones, en todo caso, no hay diferencias y permitirá jugar de forma remota títulos de PlayStation 4 tal como la PS Vita.

Así, por ejemplo, podrías tener la PS4 en el living y la PS TV en tu pieza. Y, manteniendo encendida la consola, transmitir los datos para seguir jugando acostado. Por cierto, el aparato también leerá juegos de PS Vita, entre otras muchas funciones que detallaremos en un futuro reportaje en **TodoJuegos**.

PRESENCIA CHILENA

Por cierto, Chile dejó su huella en este evento. Uno de los que más elogios recibió fue el estudio **Ace Team**, cuyo juego **Abyss Odyssey** ya comentamos en extenso en la edición pasada y que se presentó durante la E3, bajo el paraguas de **Atlus**.

Pero no fue el único. Los chicos de **IguanaBee** dieron el salto con **Monster Bag**, uno de los pocos títulos de PS Vita que Sony mostró en su conferencia en la E3, pues serán ellos quienes lo distribuirán a nivel mundial. “Esto es lo que queríamos y conseguirlo fue muy emocionante”, admitió **Glenn Lazo**, uno de los miembros del pequeño estudio independiente.

La guinda de la torta la pondría **Gonzalo Barrios** **(6)**. ¿Y quién es él? Nada menos que un compatriota que fue hasta Los Angeles para coronarse como ganador del torneo realizado por Nintendo de **Super Smash Bros**. Simplemente, notable.







E3 2014
EL AÑO DEL INDIE

PAGAR 30 MIL DÓLARES POR 200 METROS CUADRADOS EN EL CONVENTION CENTER RESULTA PROHIBITIVO PARA LOS ESTUDIOS INDEPENDIENTES. AÚN ASÍ, A BASE DE IDEAS Y CREATIVIDAD FUERON CAPACES DE LUCIRSE, INCLUSO, EN EL ESCENARIO PRINCIPAL.

JORGE RODRÍGUEZ MARTÍNEZ
#KEKOELFREAK

La industria de videojuegos, a mi juicio, está despertando de a poco y estamos viendo cómo los títulos de pequeño presupuesto están encontrando mecenas tanto entre *publishers* como en grandes empresas otrora reacias a financiar proyectos que no fueran cartas probadas, dirigidas a una base de público lo más amplia posible y con proyecciones de ventas más o menos seguras.

Este año, sin ir más lejos, tanto Microsoft como Sony se la jugaron por reclutar en sus filas a equipos independientes que persiguen el desarrollo artístico y la innovación jugable por sobre la explotación del cliché comercial.

Por ello, en esta sección haré un pequeño repaso de aquellos títulos que más me deslumbraron, de una larga lista de desarrolladores que deslumbró en la E3.

CUPHEAD

A la fecha, a nadie se le había ocurrido diseñar un juego con arte propio de la animación de los años 30', como si controlaramos al Mickey Mouse de Steamboat Jim. Y mucho menos combinarlo con un run and gun que toma lo mejor de clásicos indiscutidos como Megaman X, Contra III y Gunstar Heroes. Al mando del Cabeza de Taza, enfrentaremos en solitario o acompañados (por Cabeza de Tazón) a un total de 30 jefazos animadísimos y provistos de complejas rutinas de ataque. El sueño del hipster gamer hecho realidad.

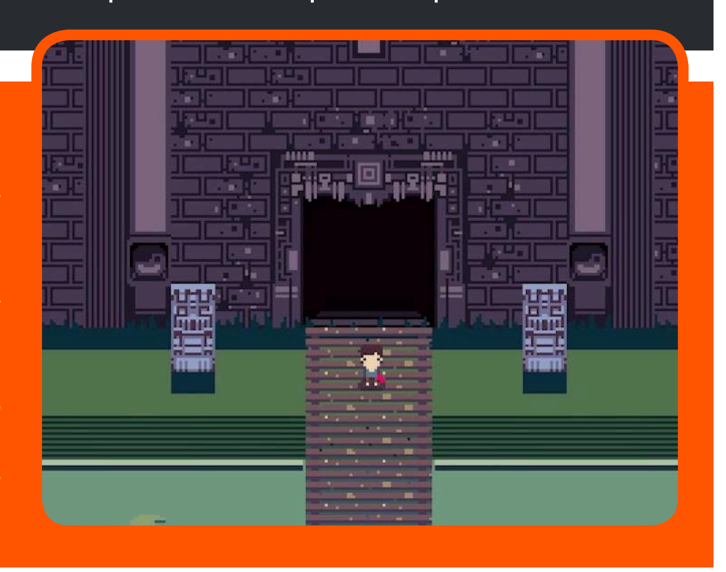


BROFORCE

Todo lo que Mercenary Kings quiso ser, pero no pudo. Un "Run and Gun" frenético en la mejor senda de Metal Slug y Contra. Un plantel de personajes jugables que ya supera la veintena, claramente identificables con los héroes de acción del cine de los 80', 90' y el nuevo siglo, escenarios roguelike destruibles y multiplayer on line, en red y local, cooperativo o deathmatch de hasta 4 jugadores. Solo para machos pixel en pecho.

TITAN SOULS

Lo que partió como un juego creado en 48 horas para la Ludum Dare 28 (bajo el tema "You Only Get One"), como un cruce de Shadow of the Colossus y Dark Souls, pero un look propio de Gameboy, donde disponíamos sólo de una vida y una solitaria flecha para derrotar a 4 titanes, llega ahora a consolas con un mundo muchísimo más grande que explorar, nuevos jefes que derrotar y la misma desesperanzadora austeridad armamentística: nada de progreso por niveles, power ups, magias o vidas extras.





NOT A HERO

Los creadores del exitoso y adictivo Ollie Ollie presentan algo totalmente distinto al juego que los hiciera famoso. Un shooter 2D que en algo me recuerda al Elevator Action de los 80', donde la esencia será transitar entre coberturas mientras masacramos a cuanto enemigo se cruce por la pantalla. Varios ítems potenciarán la violencia y destrucción sembrada por nuestras espectaculares balaceras, que algunos ya comparan con un Hotline Miami de scroll lateral.

TALOS PRINCIPLE

El indie es el espacio ideal para desarrollar juegos en el género conocido despectivamente como "simulación de paseos", donde el peso de las mecánicas reside en encontrar pistas y resolver puzzles dentro de unos límites territoriales. El Principio de Talos promete unir tecnología que nos recuerda a Portal con paisajes propios del clásico Mist. Quebraderos de cabeza asegurados en este First Person Adventures con el que nos sorprenden los creadores de Serious Sam.

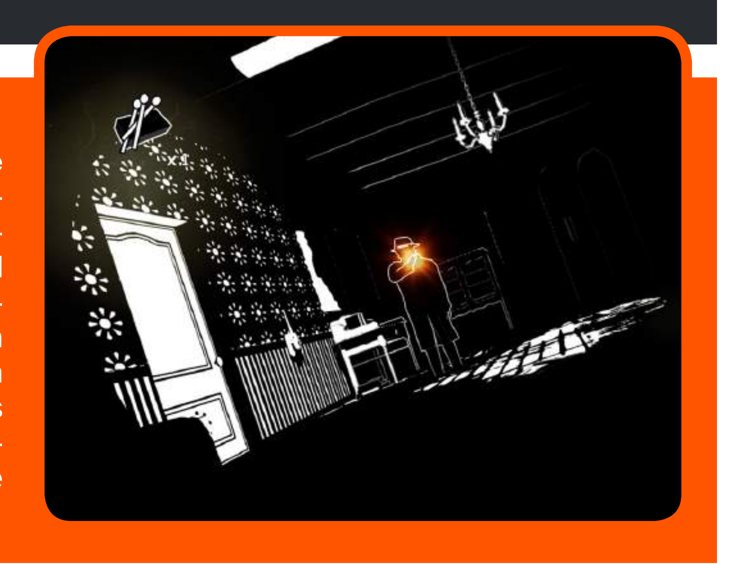


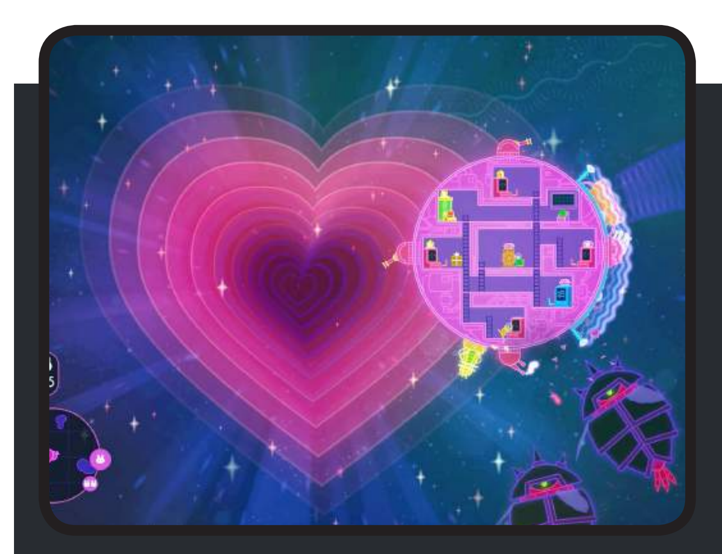
ENTWINED

Cooperativo en solitario con control independiente en ambos análogos, es la propuesta de este juego que inmediatamente nos recuerda a Child of Eden, Rez y Flower, por su parsimonia en mecánicas y un diseño de arte cautivador. Sony puso a la venta esa misma noche la aventura de un pez y un ave que "están siempre juntos, pero por siempre apartados" recolectando items de colores que se correspondan con los de cada ávatar.

WHITE NIGHT

Una aventura gráfica con un fuerte componente survival horror, inspirada en la narrativa cinematográfica de genios como Polansky, Lynch y Hitchcock, y construida sobre la identidad visual del blanco-negro y luces-sombras, que según prometen en Osome Studio, tendrán directa relación con la historia y mecánicas de esta investigación ambientada en la Norteamérica rural de los años 30. A todas estas influencias, se suma el homenaje al padrino de todo el survival horror, el Alone in the Dark de Infogrames.





LOVERS IN A DANGEROUS SPACE TIME

Otro juego que centrará sus mecánicas en el cooperativo. Seremos una pareja de amantes que orbitan en una estación espacial y que deben sobrevivir a oleadas de ataques enemigos, gestionando recursos y disparando a todo lo que se mueva. Coloridos neones de estética cartoon y mucha coordinación entre las acciones de ambos jugadores serán necesarios para que el amor pueda sobrevivir en el espacio.



PLAGUE INC. EVOLVED

Lo presentado durante la E3 fue la evolución de un juego que, originalmente, se diseñó para celulares. El título nos propone crear, controlar y contagiar un patógeno que destruya a la humanidad en el menor tiempo posible. Estrategia y desastrosa simulación que utiliza algoritmos reales de modelos epidémicos, que ahora también tendrá disponible un modo multijugador para asolar a la humanidad de una buena vez.



LIFELESS PLANET

Plataformeo en 3D, exploración por un enorme entorno y misterio envuelto en una trama digna de la mejor sci fi de La Dimensión Desconocida es lo que trae el diseñador David Board, quien además espera repetir experiencias vividas con The Dig e ICO. Un astronauta encuentra evidencias de civilización humana en un planeta que supuestamente estaba sin explorar y, lo que es más curioso, los antiguos colonos tenían una clara afiliación comunista.

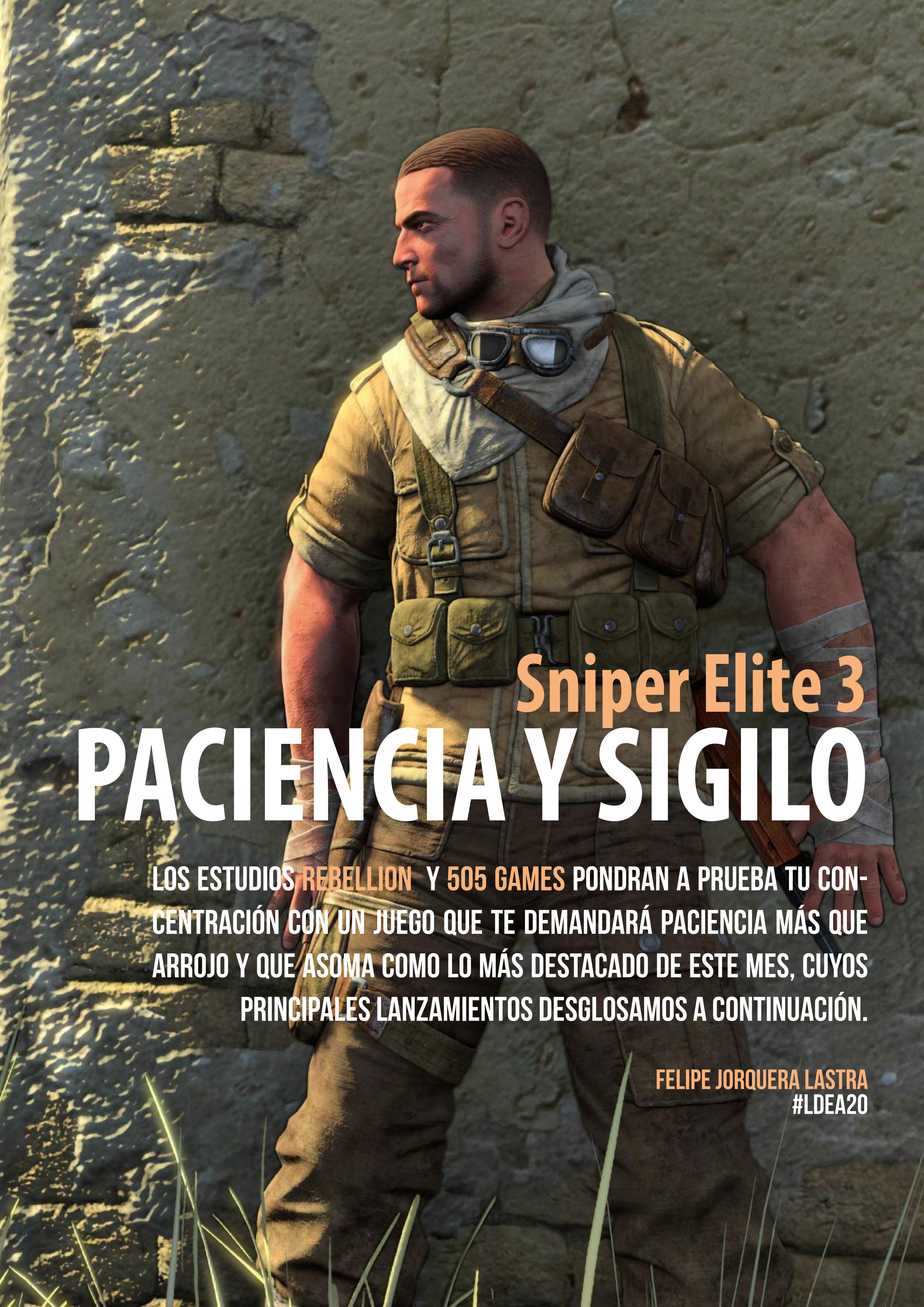


AZTEZ

Otro que apuesta por el blanco, negro y rojo como estandarte. El Team Colorblind nos pondrá al mando de un imperio precolombino en el que se combinará estrategia por turnos similar al juego de tablero Risk, con generación de mapas aleatorio para que cada partida sea única y la acción hiperventilada de juegazos como Bayonetta y Guacamee!, donde controlaremos en un brawler 2D al brutal guerrero Aztez, capaz de combinar infinitos combos y salpicar nuestra pantalla de la sangre enemiga.

Novedades del Mes





Sniper Elite 3

PACIENCIA Y SIGILO

LOS ESTUDIOS REBELLION Y 505 GAMES PONDRAN A PRUEBA TU CONCENTRACIÓN CON UN JUEGO QUE TE DEMANDARÁ PACIENCIA MÁS QUE ARROJO Y QUE ASOMA COMO LO MÁS DESTACADO DE ESTE MES, CUYOS PRINCIPALES LANZAMIENTOS DESGLOSAMOS A CONTINUACIÓN.

FELIPE JORQUERA LASTRA
#LDEA20

Corría el año 2005 cuando por primera vez se lanzaba al mercado **Sniper Elite**, siendo un título que pasó sin pena ni gloria por nuestros ordenadores. Pese a esto, a los amantes de los francotiradores el inicio de la franquicia les dejó un buen sabor de boca.

Esto, pese a que fallaba mucho en la inteligencia artificial de los enemigos y a que, en ese momento, los gráficos no fueron de los mejores.

Pese a que no lograron el nivel de ventas que esperaban con aquel primer juego, sus creadores, **Rebellion** y **505 Games**, no se quedaron de brazos cruzados.

Es así como no tardaron en preparar una nueva entrega, que tomaría el nombre de **Sniper Elite V2**, que contaba con una mejorada inteligencia artificial (no perfecta, por cierto, pues no se logró mejorar del todo), gráficos mejorados y una ciudad, donde se desarrollaba la acción, muy bien lograda.

Lo mejor de todo, no obstante, sería la cámara lenta que, en conjunto con los rayos X, se convirtió en toda una delicia para los amantes de la precisión en los juegos de disparos como este.

Por ello, no son pocos los que están esperando ansiosos la tercera entrega de la serie, **Sniper Elite III**, un juego que no busca ser un Call Of Duty o un Battlefield, sino que apuesta por un estilo mucho más pausado y donde tendremos que estar atentos a varios factores.

¿Cuáles? La respiración, por ejemplo, tendremos que monitorearla en todo momento, vigilando el indicador en nuestra pantalla.

El sigilo, por cierto, será vital en esta entrega si queremos sobrevivir en las máximas dificultades. Además, nuestros prismáticos serán fundamentales, una vez más, para analizar el territorio enemigo y marcar a nuestros objetivos.

Y, claro, sin olvidarnos de nuestro querido **rifle de francotirador**, que en esta ocasión lo podremos ir mejorando gracias a diversas piezas que iremos recolectando a través de la historia.

En esta ocasión y saliéndose un poco de lo habitual dentro de la saga, la historia nos llevara a **África,** donde tendremos unos entornos mucho más abiertos que en las anteriores entregas, donde teníamos unos entornos cerrados y sin mucho camino por recorrer. Esto, sin duda, dará un giro de tuerca a nuestro modo de enfrentar a los enemigos, ya que ten-

dremos un sinfín de posibles estrategias para eliminarlos.

Volverá a hacer su aparición la sorprendente "***kill-cam***", esta vez mejorada y mucho más sangrienta, ya que promete mostrar al detalle la destrucción de huesos, músculos y los diferentes órganos de nuestros enemigos.

Eso sí, para lograr una *kill-cam* tendremos que ser muy precisos y preparar bien nuestro disparo antes de ejecutar el tiro de gracia.

Otra cosa que se ha prometido es que el nivel de la inteligencia artificial será **mucho más dinámico e intuitivo**, lo que nos obligará a cambiar de estrategia continuamente.

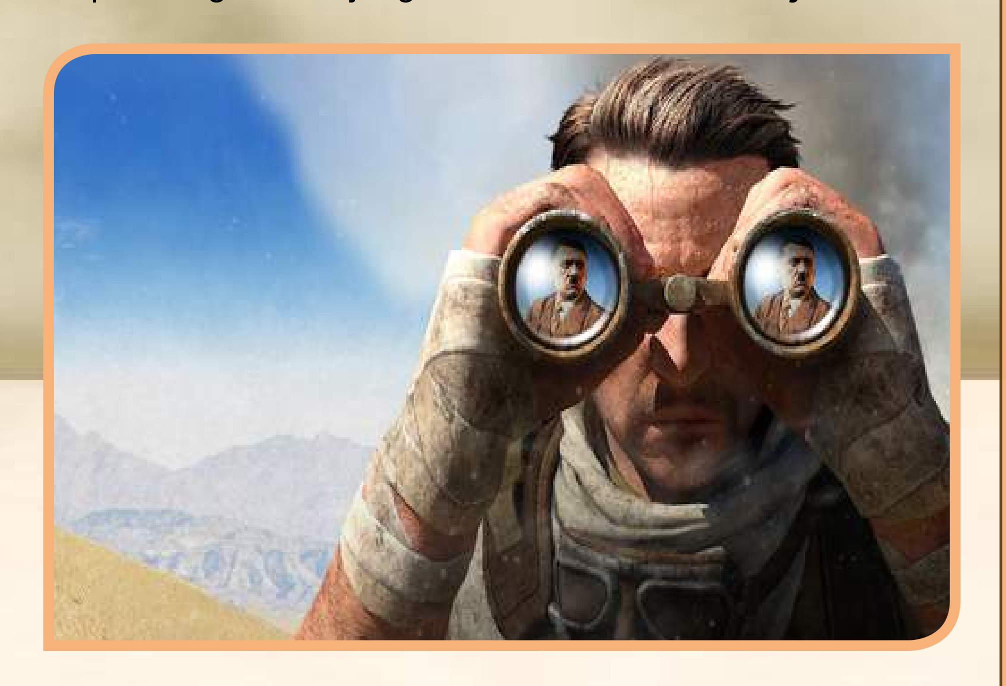
En cuanto al modo en línea, tendremos variadas opciones de donde elegir. Podremos completar diferentes **misiones cooperativas** con un amigo en línea, desempeñando el papel de un francotirador o de agente. Eso sí, por desgracia el juego no ofrece cooperativo a nivel local con pantalla partida.

Sumemos, también, el clásico **modo de supervivencia**, con oleadas de enemigos al acecho. El juego también contará con un modo competitivo de 8 a 12 jugadores.

En cuanto a lo gráfico, podemos decir que se ha alcanzado un mayor nivel de detalle y sólo basta ver las imágenes de las *kill-cam* o los bellos desiertos que se presentan en el videojuego.

Eso sí, tampoco es que se lograra algo tan espectacular, pues el juego saldrá para la anterior generación de consolas, limitando un poco a la versiones de la nueva generación. Pese a esto, Rebellion ha prometido que el juego alcanzará los **1080p** en PS4, Xbox One y PC, para quedarse en los **720p** en Xbox 360 y PS3.

El juego estará disponible, para todas las plataformas, este mismo **1 de julio**.



VOLVERÁS... ¡A SUFRIR!



Este no será un mes demasiado prolífico en lo que a nuevos títulos se refiere, pero de la lista destaca por sobre todos un DLC. Y no uno cualquiera, sino el primero de tres que llegarán para Dark Souls II. Se trata esta vez de Crown of the Sunken King, que se lanzará para Xbox 360, PlayStation 3 y PC. Una expansión que promete la misma alta dificultad de siempre.

PlayStation Vita también tendrá lo suyo con la adaptación del hermoso Child of Light de Ubisoft y con el trepidante shoot'em en 3D Futuridium EP Deluxe, que estará disponible además para PS3 y apostará por un diseño retro, muy colorido y psicodélico a rabiar.

Además, para WiiU, PS3, PS Vita y 3DS llegará One Piece: Unlimited World Red, muy esperado por los amantes del anime o el manga y que apostará por la acción, pero con algunos elementos de juego de rol.

LA MEJOR DE LA SAGA

La última entrega de Bryan Singer, **X-Men: Días del Futuro Pasado**, que aún está en algunas salas de cine, es sin duda la mejor de la franquicia de Marvel, con el director atando cabos de manera impecable en 131 minutos en que el interés jamás decae.

Singer nos deja claro lo atrayente de su trabajo, desde los personajes hasta su forma de interpretar la historia, donde lo esencial es un viaje al pasado, que tiene como fin detener o más bien cambiar el futuro.

Peter Dinklage, mejor conocido como Tyrion Lannister en Juego de Tronos, es aquí el científico (antropólogo en el comic) Bolivar Trask, quien ve como amenaza a todo mutante y se propone crear unos "Centinelas", unos robots de enorme estatura cuya misión es una sola: exterminar a los mutantes.

El viaje, entonces, buscará evitar este exterminio, tal como ocurría en películas como Terminator. En este caso, el elegido obviamente es Logan (**Hugh Jackman**) quien deberá reunirse antes de una fecha clave con los jóvenes Charles o profesor Xavier (**James McAvoy**) y Magneto (**Michael Fassbender**).

Logan (Wolverine) viajará así hasta 1973, comenzando a desarrollarse dos historias de forma paralela.

Por un lado, en el futuro veremos a los viejos mutantes intentando mantener vivo a Logan mientras está en el pasado y todo en medio del ataque feroz de los "centínelas"

Por otro, estará la acción en el pasado, en una época marcada por un Estados Unidos que debe lidiar con la guerra de Vietnam y en un entorno donde disfrutaremos de las mejores escenas de acción (un par de ellas te dejarán boquiabiertos), con dos personajes que se roban la película: Mystique, interpretada por la ganadora del Oscar, **Jennifer Lawrence**, y sobre todo Quicksilver, el mutante capaz de moverse a velocidades supersónicas, a cargo de **Evan Peters**.

Es precisamente la posibilidad de ver en acción a tantos personajes, de los antiguos y los nuevos, lo que convierten a esta cinta llena de espectaculares efectos especiales en una de las mejores películas del año y en una que, desde ya, estaremos esperando para nuestra colección de Blurays.

ANDREA SÁNCHEZ
#EIDRELLE



X-MEN AND THE WOLVERINE COLLECTION

La colección definitiva para todos los fanáticos de la saga. Una edición especial de 6 discos, con audio en inglés y español, más sus respectivos subtítulos, para que te pongas al día disfrutando las cintas tanto de X-Men como del popular The Wolverine. En TodoJuegos estuvo a la venta en junio, pero voló de la tienda en apenas unos días, así que está atento para cuando llegue de nuevo, ya que es de esas joyas que no puede faltar en tu catálogo.



Cuánto Sabes De...

DREAMCAST

1. ¿Qué empresa construyó la consola Dreamcast?
A. Nintendo.
B. Sega.
C. Sony.

2. ¿Cerca de cuántas consolas vendió en el mundo?
A. Poco más de 10 millones.
B. Menos de 5 millones
C. Más de 25 millones.

3. ¿En qué año dejó de fabricarse la consola?
A. 2003.
B. 1999.
C. 2001.

4. ¿Cómo se llamaba su servicio de internet?
A. DreamNet.
B. SegaNet.
C. Dreamcast Live.

5. ¿De qué marca era su procesador de sonido?
A. Samsung.
B. Sony.
C. Yamaha.

6. ¿Dreamcast era una consola de cuántos bits?
A. 64.
B. 128.
C. 256.

7. ¿Cuál de estos juegos no salió para Dreamcast?
A. Soul Calibur.
B. Suikoden.
C. Power Stone.

8. Tuvo el primer MMO en consolas. ¿Cuál fue?
A. Final Fantasy XI.
B. Guild Wars.
C. Phantasy Star Online.

9. ¿Qué formato utilizaban los discos de Dreamcast?
A. GD Rom.
B. CD Rom.
C. HD Rom.

10. ¿Qué era el periférico llamado DreamEye?
A. Su memory card.
B. Su lector de CDs.
C. Su cámara.

11. ¿En qué generación se enmarca la consola?
A. Quinta generación.
B. Cuarta generación.
C. Sexta generación.

12. ¿Cuál fue la saga más cara creada para la consola?
A. Shenmue.
B. Crazy Taxi.
C. Jet Set Radio.

13. ¿Qué Resident Evil salió para Dreamcast?
A. Resident Evil Zero.
B. RE: Code Veronica.
C. Resident Evil 4.

14. ¿De qué color era el logo de Dreamcast en Europa?
A. Naranja.
B. Azul.
C. Rojo.

RESPUESTAS

1: B | 2: A | 3: C | 4: B | 5: C
6: B | 7: B | 8: C | 9: A | 10: C
11: C | 12: A | 13: B | 14: B

Correo del Lector

REVISTA TODOJUEGOS | NÚMERO 3 | EDICIÓN DE JULIO

CHILENA Y DIVERTIDA

Tomás Torres Vidal

Hola, me encanto su revista, por la razón de que es chilena y divertida. Yo solía leer "Hobby Consolas", pero nunca llegaban todas las ediciones así que me aburrí. Bueno, sigan así y ojalá más adelante puedan llegar a tener una edición física.

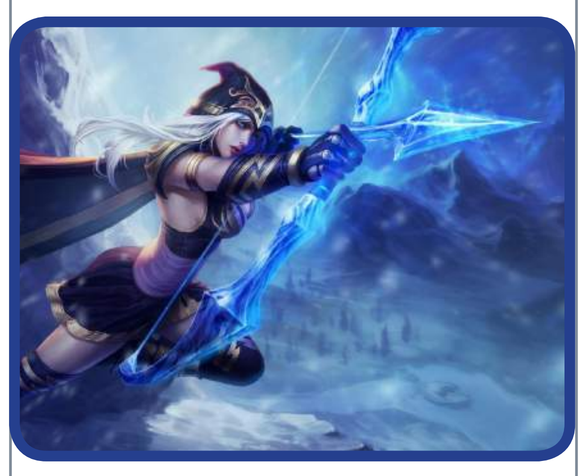
POR EL BUEN CAMINO

Bastián Árbol Manríquez

Excelente iniciativa esta de hacer una revista digital, así todos los fans de TodoJuegos podemos acceder a ella, incluso si estamos lejos (Talca). La revista va por buen camino, no tiene nada que envidiarle a las de otros países. Encuentro que esta revista número 2 está mejor que la primera. Debe ser por la inclusión de Mario Kart 8 y las páginas en que salen los juegos de Wii U xD y ojalá poder decir en julio que la revista está mejor que el mes anterior. Saludos. Es un gran trabajo y se nota la dedicación.

Respuesta: Muchas gracias por tus palabras y ojalá que se cumpla eso de que este número está mejor que el anterior.

¡MAS ESPACIO A JUEGOS DE PC!



Miguel Alejandro Fuenzalida

La revista está muy buena. Se agradece la información y, a modo de acotación, podrían añadir espacios a los demás productos, como figuras, cartas y un enfoque adicional a los videojuegos de PC. Se ven solamente los tres titanes que son Nintendo, Sony y Microsoft, pero de PC se carece de información como lo es en los aspectos importantes de los videojuegos masivos más usados actualmente y que generan que los usuarios de hoy en día hablan mucho de League of Legends y también de futuros MOBA como Heroes of Storm.

Respuesta: Gracias por tu comentario. Bueno, la E3 suele estar más centrada en consolas, pero igualmente muchos de los títulos que comentamos en este especial sí saldrán para ordenadores. En todo caso, te puedo adelantar que para los próximos números ya estamos preparando temas sobre LOL e, incluso, estamos analizando la posibilidad de tener una sección de e-Sports.

PARASITE EVE, UN JUEGAZO

Hitoru Mitsuomi

Buenísimo ver de nuevo lo de Parasite Eve, era un juegazo. Me encanta que incluyan juegos antiguos y los analicen. Después de todo, marcaron de alguna forma a mucha gente. En lo general, la revista sigue estando genial y mejor que el primer número lanzado. Hubo cambios positivos, de forma que atrae a los lectores a seguir leyendo, independiente de que no esté en un formato físico. Si la idea de la revista es entretener, informar y generar opiniones, lo logró con éxito. :)

MÁS ÉNFASIS A IMÁGENES

Paulo Andrés

Se nota una mejora en cuanto a la dirección de arte, en comparación a la primera edición. Aunque quizás trataría de no poner tanto bloque de párrafo en alguna que otra página, darle más énfasis a las imágenes y quizás agregar una que otra infografía, que se haría mas fácil para los lectores mas "flojitos" que se asustan al ver dos paginas completas de puro texto y con un par de fotos chicas. Sorry por tanta critica al aspecto técnico.

Para que te publiquemos, escríbenos al correo o déjanos tu mensaje en nuestra cuenta de Twitter

maltrain@todojuegos.cl **@playadictosnet**

¡Felicitaciones al ganador!

Camilo Román

Por comentar la edición pasada de la revista en nuestra web, ganaste un juego a elección en TodoJuegos. Para cobrar tu premio, debes enviarnos un email a maltrain@todojuegos.cl antes del 30 de julio.

....

EN NUESTRO PRÓXIMO NÚMERO

* FUT: Las novedades del modo estrella de FIFA 15
* Entrevista al presidente de VideoGames Chile
* Reportaje especial: Shin Megami Tensei
* Todas tus secciones favoritas y mucho más...